

# LA GUERRE DES BOULONS



*Nous dédions la Guerre des Boulons à tous les gosses, à vos souvenirs de blessures aux genoux, aux coudes en cuir sur les gilets, aux tournois de billes, aux bastons dans la cour de récré et aux Visiteurs du Mercredi. Oui, on devient des vieux radoteurs, mais on assume !*

J'ai le plaisir, chers amis lecteurs, de vous présenter « La Guerre des Boulons », premier supplément officiel pour Exil depuis la sortie d'« Hypersensibles ». Forcément, et nous en sommes bien conscients, vous attendez « Dérives Urbaines ». Retardé pour des raisons personnelles, le supplément est en cours de préparation. À l'instant où je vous écris, j'ai sous les yeux les toutes nouvelles illustrations d'Akhad. Je pense que vous ne serez pas déçus ! Pour vous faire patienter, voici donc cette guerre des boulons, complètement officielle et totalement gratuite (mais ça, vous le savez déjà !) qui devrait vous occuper pas mal de temps, même si jouer des gosses des rues ne vous intéresse pas.

L'un des reproches qui m'a été adressé lors de la sortie d'Exil fut « c'est bien joli, mais on joue quoi ? ». Lorsque je répondais « ce que vous voulez ! », ça n'a jamais semblé satisfaire mon interlocuteur. D'où l'idée d'un cadre de campagne décrivant une orientation précise. On aurait pu vous faire : jouez des flics / espions / rebelles / enquêteurs surnaturels mais on a préféré se pencher sur les gosses des rues parce que le sujet nous paraissait à la fois grave et poétique. Nous attendons à présent vos retours sur ce format : s'il vous plaît, qui dit qu'on ne vous en fera pas d'autres ?

Bien à vous !

Emmanuel

**Conception et Rédaction :**

Emmanuel Gharbi.

**Scénario** « *Les automates rêvent-ils de fureurs électriques* »

**et annexe** « *Créer un gosse des rues* » :

Boris « Freakashu » Quétard.

**Idées additionnelles et feedbacks bien utiles :**

Paul-Henri « Pitche » Verheve, Hirïnkael

**Essai** « *Assistance Publique et orphelinats exiléens* », « *Mots d'enfants* »,

**assistance au scénario, relecture et lissage général,**

**maquette et illustrations :**

John Grümph.

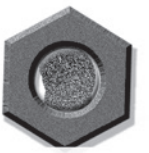
**Relectures et corrections :**

Croiseurhawk.

**Ubik** Production et fabrication







## INTRODUCTION

« La guerre des boulons » est un cadre de campagne pour Exil. Il est un peu particulier dans le sens où il vous propose d'interpréter une bande de gamins des rues qui tentent de survivre, en se serrant les coudes, dans les ruelles et sur les passerelles de la Cité d'Acier. Dans cette optique, nous avons créé sept gosses « prêts à jouer » formant une bande du quartier des Passantes, décrit dans le livre de base d'Exil. Mais nous vous proposons également des règles de création spécifiques pour définir vos propres personnages si ceux-là ne vous conviennent pas.

## LA VIE DE CHÂTEAU

La vie n'est pas rose tous les jours pour les petits orphelins exiléens. Ils ne survivent que d'expédients, doivent composer avec les multiples dangers de la gigantesque cité, se méfier des adultes et, parfois, des autres bandes de gamins. Farouchement indépendants, leur plus grande peur est de se faire attraper par les pandores ou SANITATION, d'être séparés et placés dans un orphelinat. Ils ont aménagé une sorte de repaire dans une manufacture désaffectée aux coursives rouillées parfois dangereuses. C'est précaire, mais c'est chez eux ! Malheureusement, l'endroit doit être prochainement rasé par les ingénieurs civils.

## AU PROGRAMME

Après une présentation des sept personnages au cœur de « La guerre des boulons », avec leurs contacts les plus marquants, vous trouverez des idées et conseils pour mettre en scène leur vie quotidienne et ses aléas. Vous trouverez ensuite des détails sur l'organisation des orphelinats exiléens, dans le cas où les aventures des PJ tourneraient mal. Suivent des synopsis de scénarios proprement dits ainsi qu'un scénario complet. Enfin, l'annexe détaillant la création de personnages-joueurs enfants vous permettra de créer votre propre bande de sales mioches.

Nous avons essayé de vous offrir tout à la fois un certain « réalisme social », fait de misère et de danger, et une atmosphère de légèreté et de merveilleux, propre à l'enfance et à ce sentiment grisant « d'école buissonnière ». En clair, on a essayé d'être un peu plus light que du Dickens et un peu plus sombre que Oui-Oui à l'école du pays des jouets. À vous de nous dire si la mayonnaise a pris. Et si vous désirez assombrir l'ambiance ou au contraire la rendre plus souriante, nous avons également inclus quelques conseils.



## GALERIE DE SALES MÔMES

Voici donc sept sales gosses prêts à jouer, avec leurs données chiffrées et quelques contacts que vous pourrez employer pour faire vivre leur quotidien. Si vous ne trouvez pas votre bonheur, vous pouvez toujours en faire créer d'autres à vos joueurs (voir en Annexe). Les personnages présentés ici peuvent alors devenir des PNJ prêts à l'emploi.

## LES PERSONNAGES

### Sylvéon, dit « Chef »

Âge : 11 ans

Malin comme un singe, intrépide et beau parleur, dur à la douleur même s'il est loin d'être très costaud, Sylvéon est devenu le chef naturel de la petite bande, une tâche qu'il assure avec le plus grand sérieux. Se sentant investi d'une grande responsabilité, il dirige et protège sa petite troupe. Ainsi, Sylvéon trouve toujours de bons coups pour nourrir sa bande, sait mieux que personne repérer les caves à qui l'on peut jouer un tour pendable et semble doté d'un véritable sixième sens pour éviter les pandores. Un vrai chef, quoi ! Sa seule honte : ne pas savoir lire de manière fluide. Il sait à peu près déchiffrer les lettres mais admire en secret le petit Merrines. Toutefois, sa fierté l'empêche de se remettre à l'apprentissage.

Son histoire est des plus classiques : abandonné par ses parents à la naissance, il fut placé en tant que pupille de la cité dans un orphelinat, aux bons soins d'ADMINISTRATION. Il s'en est enfui il y a trois ans et a vagabondé en compagnie d'un vieux traîne-savates, le Doc, un arracheur de dents. Pas un mauvais bougre mais une véritable ruine alcoolique, la plupart du temps perdu dans une torpeur à l'odeur âcre de vinasse fermentée. Sylvéon lui rend encore visite de temps à autre, mais c'est à peine si le vieux soiffard le reconnaît. C'est une situation dont souffre Sylvéon, car finalement, Doc est ce qu'il a de plus proche d'un père.

S'il est le chef incontesté de la bande, Sylvéon est loin d'être un despote. Il écoute les avis de chacun et s'avère très efficace pour couper court aux conflits. Secrètement amoureux de la belle Mira, il veut toujours paraître à son avantage devant elle, histoire de l'impressionner.

### Caractéristiques

**Attributs :** PHY (Moyen), MEN (Bon), SOC (Faible), ADA (Moyen), RÉA (Moyen).

**Talents :** Acrobate (7), Bagarreur (11), Citadin (12), Commerçant (5), Espion (7), Filou (10), Lettré (3), Sportif (9).

### Contacts

☉ Doc est une ruine en fin de parcours. Sylvéon ne sait pas grand chose de sa vie : il raconte avoir été réellement médecin, ce qui est sans doute faux. Il pratiquait quelques soins à la sauvette pour les plus démunis et les voyous des Passantes, mais comme il est de moins

en moins lucide... Lorsqu'il arrive à être conscient, il est ravi de voir Sylvéon et est toujours prêt à filer un coup de main aux membres de la petite bande, même s'il tente également de profiter d'eux par tous les moyens, notamment pour qu'ils lui apportent de quoi manger. Doc loge dans une vieille tour d'aération désaffectée, la plupart du temps vautré sur un grabat raidi par l'urine et la sueur, au milieu des cadavres de bouteilles. Il y règne une odeur épouvantable.

© Méltan est un jeune truand des Passantes, qui vit au crochet d'une fille dans un hôtel de passe. Un peu voyou, un peu souteneur, beaucoup de frime et de tchatche, il joue les durs sans vraiment en avoir l'envergure. Il confie de temps à autre des petits boulots à la bande : faire le guet dans une ruelle pendant l'agression d'un bourgeois, s'infiltrer dans une boutique par une fenêtre brisée ou porter des messages à l'autre bout de la Cité. Sylvéon n'est pas dupe : Méltan les met en danger sans aucune vergogne et les balancera sans l'ombre d'un remords au moindre souci. C'est pourquoi il ne fait appel à lui que très rarement...

### Jassbert, dit « Bedaine »

Âge : 10 ans

Le petit gros de la bande, empoté et maladroit mais avec un cœur énorme. Plutôt trouillard, Bedaine a peur de tout : d'avoir faim, de se faire prendre par les pandores, de finir à l'orphelinat ou pire, en prison... Il déteste la bagarre et se tient toujours caché derrière Kassain et Sylvéon, deux personnes à qui il voue une admiration sans borne. Timide et réservé, il a du mal à s'affirmer. Il est évident que Bedaine n'a pas beaucoup confiance en lui mais il est pourtant doué dans de nombreux domaines. Ainsi il joue à la perfection de la flûte et pratique avec beaucoup de talent le dessin. Cette dernière activité est la seule, d'ailleurs, où il a conscience de briller : les autres gosses s'arrachent ses portraits et il en retire une fierté justifiée.

Bedaine est l'un des rares gamins du quartier à avoir connu ses parents. Son père est mort très tôt, mais sa mère l'entoura d'une grande affection. Il a vécu heureux et choyé jusqu'à l'âge de 7 ans, malgré les revenus très modestes de sa mère, simple ouvrière fileuse. Une mauvaise fièvre emporta toutefois la jeune femme et précipita le jeune Jassbert dans les bras de l'assistance publique exilienne. Son embonpoint et sa timidité en firent une cible idéale pour les garnements des différents orphelinats qu'il visita, jusqu'au jour où il tomba sur Kassain.



Depuis lors, Kassain le protège et Jassbert l'a suivi dans sa fugue. La bande est pour lui une nouvelle famille. Même s'il y est parfois rudoyé, il s'y sent aimé et utile.

Jassbert se découvre aussi peu à peu une passion pour les machines ingénieriques et passe beaucoup de temps à observer les ingénieurs travailler dans leurs centres de contrôle, croquant leurs activités sur toutes les feuilles blanches qu'il parvient à récupérer. Quand il ne dessine pas, il est plongé dans un tas de bouquins, une passion qu'il partage avec Merrines.

### Caractéristiques

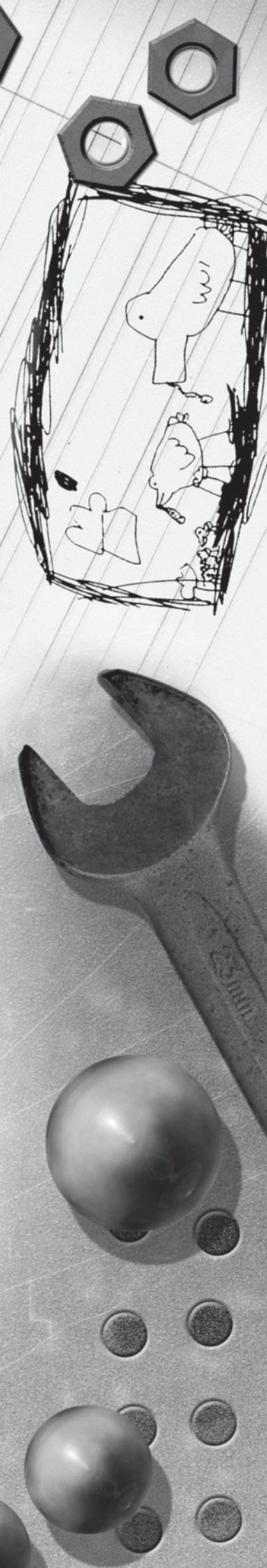
**Attributs** : PHY (Moyen), MEN (Bon), SOC (Faible), ADA (Faible), RÉA (Excellent).

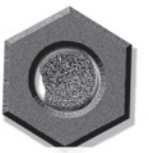
**Talents** : Artisan (8), Artiste [dessinateur] (9), Bagarreur (4), Citadin (6), Filou (6), Psychologue (6), Savant (5).

### Contacts

© Réaumont Danlbert est un jeune ingénieur qui œuvre à la restauration du quartier des Passantes. Il a souvent vu le gros garçon timide errer près des chantiers de construction et passer des heures à regarder ingénieurs civils et ouvriers travailler. Réaumont a fini par aborder le gamin et a sympathisé avec lui. En bon ingénieur, Réaumont ne comprend pas l'obstination de Jassbert à rester dans la rue au lieu de s'en remettre à la cité pour parfaire son éducation. Surtout qu'il est bien conscient du talent et de l'intelligence du gosse. Il aide Jassbert du mieux qu'il peut mais cela s'accompagne généralement d'un bon sermon...

© Le vieux Sismain est un kiosquier dont l'échoppe surplombe les Rivages. Un jour, il a surpris Jassbert en train de lui piquer des illustrés. Après l'avoir corrigé, il s'est laissé attendrir. Lui promettant la pire des raclées s'il le reprenait à voler, le vieillard l'a depuis là la bonne. De temps à autre, il lui confie des journaux à vendre sur les passerelles avoisinantes et rémunère le gamin en friandises, bouquins et revues. Parfois, il permet même à Jassbert et ses copains de se réfugier dans le petit entrepôt qu'il loue dans le Quart-filant pour stocker sa marchandise.





## Kassain, dit « La baraque »

Âge : 10 ans

Kassain est une véritable force de la nature, grand comme un adulte et déjà musclé comme un bûcheron kargarlien. Il dit d'ailleurs qu'il vient de Kargarl et qu'il a émigré en Exil tout petit avec ses parents, ouvriers sur une île extérieure. Ils ont disparu en mer lors d'une tempête, après la rupture d'un câble de soutènement. Lui-même a rejoint la cité, jeté dans la rue par une vague connaissance de ses parents qui l'avait plus ou moins adopté avant de le rejeter, « parce qu'il bouffait trop »... Sa vie suivit alors la litanie habituelle, d'orphelinats en maisons de correction, en raison des nombreuses bagarres auxquelles il se trouvait mêlé. En effet, s'il ne commençait jamais les bagarres, il était celui qui les finissait, assurément.

Voilà un an qu'il traîne avec la bande, après avoir fui un orphelinat en compagnie de Bedaine. Sa puissance et sa stature ont permis au petit groupe de se sortir d'un tas de mauvais pas. Tranquille et de bonne composition, il n'aime pas particulièrement faire mal, mais quand il le faut, il le faut. Et puis, les autres gamins sont sa seule famille et il ne supporte pas qu'on touche à un seul cheveu de leur tête. Ça le met dans une rage folle et incontrôlable. Certains adultes l'ont même appris à leurs dépens. Comme il ne se considère pas comme très malin, il écoute tout ce que dit le chef, pour lequel il a une grande admiration.

Kassain traîne souvent sur le port, admirant les navires, discutant avec les marins, apprenant les rudiments du métier ou faisant de la manutention. Malgré ses grandes battoires, il est assez habile de ses mains et a déjà travaillé comme portefaix, apprenti menuisier ou repriseur de voiles. Il est par contre totalement illettré.

### Caractéristiques

**Attributs** : PHY (Excellent), MEN (Nul), Soc (Faible), ADA (Bon), RÉA (Moyen).

**Talents** : Artisan [navires] (8), Bagarreur (12), Escrimeur (9) (surin), Citadin (6), Marin (8), Sportif (10).

### Contacts :

© Kléor est un vieux marin kargarlien dur à cuire, au cuir constellé de cicatrices et aux bras couverts de tatouages. Lorsqu'il n'embarque pas sur l'Océan Noir, il loge dans une baraque d'un port extérieur. Il a connu Kassain tout gamin – il commerçait à l'époque avec ses parents, et lui voue une grande affection, tout bourru qu'il soit. Même s'il ne l'avouera jamais, il s'inquiète pour le gosse et est ravi par ses visites. Il l'emmène alors picoler dans un tripot et passe sa soirée à lui raconter sa vie et à lui bourrer l'épaule de coups « amicaux ». Kassain sait qu'en cas de problème, il pourra toujours compter sur le vieux loup de mer. De temps à autre, Kléor lui propose de rejoindre un équipage en partance. Avec sa stature, il pourrait facilement mentir sur son âge. Pour l'instant,

Kassain hésite, mais peut-être l'appel du large sera-t-il un jour le plus fort ?

© Tarrak Sterpion est un contrebandier retors du quartier des Havres. Il a repéré le jeune Kassain sur le quai et le voit bien rejoindre sa petite organisation, pour occuper un poste dans le style « casseur de doigts, péteur de genoux ». Pour le moment, il lui arrive d'avoir recours aux services du gamin pour quelques menues missions.

## Créselnes, dit « La Teigne »

Âge : 7 ans

Créselnes est le plus jeune de la bande mais c'est sans aucun doute le plus nerveux et le plus bagarreur. Créselnes veut à tout prix être reconnu comme un « dur », malgré qu'il ne soit pas plus haut que trois pommes. Il est en permanence en train de chercher la bagarre et a mis plus d'une fois toute la bande dans de graves ennuis. C'est généralement Kassain qui doit intervenir pour éviter le pire. Son sport favori : l'insulte des plus grands que lui, suivie généralement par une bonne séance de course à pied (ou de rossage de derrière, s'il n'a pas été assez rapide).

Malgré ses fanfaronnades à répétition, les autres gosses l'adorent et le considèrent comme le « p'tit frère ». Il déteste cela et refuse qu'on le chouchoute : plus que tout, Créselnes voudrait être grand. Et fort. Et respecté partout le monde. Il se donne donc des airs de dur à cuire et admire les voyous et autres crapules des Passantes, à qui il aimerait plus que tout ressembler. Avant tout, Créselnes reste un petit garçon qui n'a jamais connu ses parents et qui cache sous des dehors agressifs un gros besoin de tendresse, qui lui a toujours été refusée. Catalogué « gosses à problème » dans les établissements qu'il a fréquentés, il a généralement eu droit au « placard » plus qu'à son tour. Ça vous forge un caractère !

Créselnes fait tout pour être utile à sa bande de copains : il n'a pas son pareil pour se faufiler dans les ouvertures les plus exigües et c'est un véritable casse-cou qui n'hésite pas à sauter de passerelles en poutrelles. Il est aussi très fort pour jouer l'enfant innocent et perdu, un talent très utile pour l'arnaque ou le vol ! Ne sachant pas lire, il joue le dédaigneux devant les talents de Bedaine et du Tousseux. N'empêche qu'il adore les entendre raconter les histoires qu'ils ont lues dans leurs bouquins.

### Caractéristiques

**Attributs** : PHY (Faible), MEN (Bon), SOC (Bon), ADA (Moyen), RÉA (Faible).

**Talents** : Acrobat (12), Bagarreur (8), Espion (9), Filou (8), Gentleman (6), Orateur (8), Sportif (6).

### Contacts :

© Minette est une petite fille effacée et frêle qui vit dans un orphelinat des Passantes, « Le Paragon ». Bien qu'il refusera toujours de l'avouer, même sous la torture, Créselnes est secrètement amoureux de cette petite gamine fragile, souvent malade. À tel point qu'il

connaît absolument tous les passages, notamment par la chaufferie, pour s'introduire dans l'établissement et lui rendre visite. Là, il lui fait généralement des petits cadeaux, friandises ou bijoux de quatre sous, avant de lui raconter avec emphase ses glorieuses aventures d'affranchi, là dehors...

○ Madame Claremelle est une vieille prostituée décatie qui officie près du BazMo. C'est un peu une figure locale du quartier, avec sa gouaille et ses prises de bec constantes avec les pandores du coin. La vieille a pris en affection le jeune Créselles, qu'elle appelle « mon bébé », et dès qu'elle le peut, elle le dorlote. Si le gamin crève de honte à chaque fois qu'il la croise en compagnie des autres mômes, il se réfugie de temps à autre chez elle pour être au chaud et goûter à un bon petit plat.

### Mira, dit « Princesse »

Âge : 12 ans

Mira est la plus âgée de la bande, c'est une vraie maman pour les autres, qui prodigue conseils et sert d'appoint aux décisions de Sylvéon. Issue d'une famille ouvrière, elle a très vite été forcée de travailler et a vu son père sombrer dans l'alcoolisme et sa mère être contrainte à la prostitution. À la mort de cette dernière, assassinée par un souteneur qui voulait la forcer à rejoindre son équipe de filles, la petite a fui et depuis erre dans les rues exiléennes, de refuges en dispensaires. Bien éduquée, elle a de plus été instruite par un médecin qui l'a prise sous son aile, avant qu'elle ne rejoigne la bande. Alors qu'elle était agressée par trois voyous, Sylvéon s'est interposé et, depuis, elle passe le plus clair de son temps avec les autres gamins.

Elle se démène pour améliorer le quotidien de ses copains et s'inquiète beaucoup dès que Sylvéon les entraîne dans des histoires illégales, même s'il faut bien survivre. Mira rêve de théâtre, de chanson et de célébrité. Elle se voit décrochant la chance de sa vie, devenant une grande comédienne dans le fabuleux opéra d'Exil, entraînant derrière ses amis de toujours pour qu'ils partagent tous ensemble une vie douce et sereine.

Mira n'est par ailleurs pas indifférente à Sylvéon. Elle le voit bien rougir quand elle lui adresse la parole. Actuellement, elle vit mal les changements de son corps, dont les formes s'affirment. Les garçons de la bande ne la regardent plus vraiment de la même façon et elle sent également que rester seule dans les rues devient plus dangereux...

### Caractéristiques

**Attributs** : PHY (Moyen), MEN (Moyen), SOC (Bon), ADA (Moyen), RÉA (Faible).

**Talents** : Acrobate (6), Bagarreur (6), Artiste [comédien] (6), Citadin (9), Filou (6), Gentleman (8), Lettré (7), Médecin (8).

### Contacts :

○ Le Docteur Ferleux travaille dans un dispensaire des Passantes et emploie souvent la jeune fille pour l'aider – le personnel étant bien souvent débordé. Elle a ainsi appris les rudiments du métier d'infirmière à ses côtés et il accepte de soigner les gamins sans en référer à SANITATION comme il le devrait. Elle sait très peu de choses de lui et de son passé. Elle se méfiait au départ de ses intentions, mais l'homme est doux et tranquille, immensément triste. Il a parlé une fois de sa propre fille, mais n'est jamais revenu sur ce sujet visiblement douloureux. Toutefois, l'homme sombre peu à peu dans l'alcoolisme, un mal que Mira connaît bien et qu'elle redoute pour avoir vu son propre père devenir une épave et abandonner toute fierté.

○ Carina est une brave femme, une fileuse âpre au travail. Elle a autrefois recueilli Mira à la mort de sa mère mais a déjà fort à faire avec ses six enfants. Toutefois, elle aide Mira du mieux qu'elle peut. La jeune fille garde les six gamins de temps à autre, en échange de quelques provisions ou de vêtements rapiécés. Le mieux qu'elle puisse proposer à Mira c'est d'entrer comme apprentie dans un atelier, une vie de labeur que refuse en bloc la gamine.

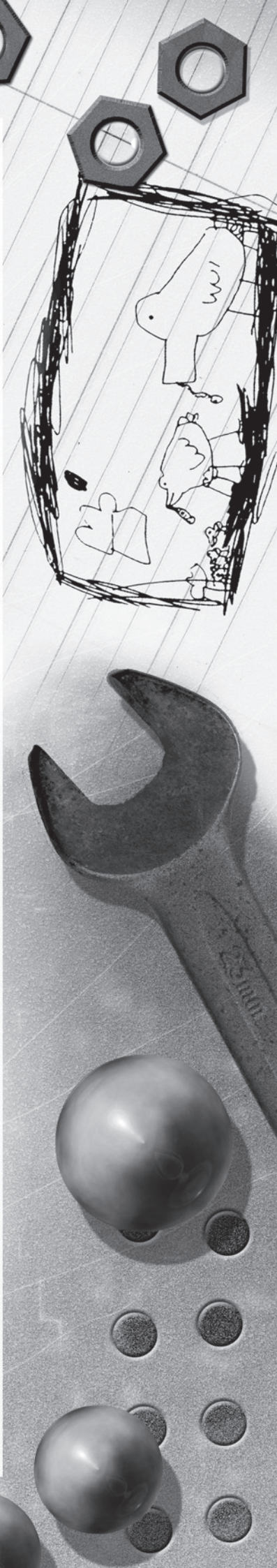
### Merrines, dit « Le Tousseux »

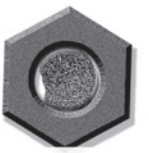
Âge : 8 ans

Chétif et souffreteux, Merrines souffre d'une maladie bizarre qui lui occasionne des poussées de fièvre et des quintes de toux très violentes. Dans les dispensaires des Passantes, on connaît bien le petit garçon au teint cireux mais on ne peut pas faire grand chose pour lui. Chacun s'accorde à dire qu'il finira par y rester, tout en s'étonnant à chaque visite qu'il ait réussi à survivre aussi longtemps. Lui ne s'inquiète pas vraiment : après tout, Sylvéon lui répète constamment qu'il va bientôt aller mieux, alors c'est forcément vrai !

Merrines ne sait rien de ses origines. Dans l'orphelinat où il a grandi, on entassait les gosses malades et il n'a connu que la boule à zéro blanchie de talc antiseptique prodigué par des agents de SANITATION gantés. De l'extérieur, il ne connaissait que ce qu'il en voyait des barreaux de sa chambre. Jusqu'au jour où, profitant d'un transfert dans une autre aile pour cause de désinfection, Merrines réussit à fausser compagnie aux surveillants et se retrouva dans la rue. C'est Mira qui le retrouva, pelotonné sous une passerelle, pratiquement agonisant.

Merrines est un gosse à l'imagination débordante. Il ravit les autres gamins de ses récits d'épouvante qu'il qualifie de « véridiques » et qu'il attribue aux affreux scientifiques « qu'il a bien connu » à l'époque de sa réclusion sanitaire. C'est un mensonge mais chacun s'en moque. Merrines sait parfaitement lire et écrire et il est devenu le « chroniqueur officiel » de la bande, dont il consigne les aventures dans de petits carnets. Plus tard, il espère bien devenir romancier ou journaliste. C'est un enfant timide et réservé, aux capacités physiques limitées, mais toutefois capable de se dépasser si l'on s'en prend à ses seuls amis...





### Caractéristiques

**Attributs** : PHY (Faible), MEN (Exc), SOC (Faible), ADA (Moyen), RÉA (Moyen).

**Talents** : Artiste [écrivain] (10), Citadin (9), Commerçant (8), Espion (6), Filou (5), Lettré (10), Orateur (8).

### Contacts :

⊙ Morond Balmaind est journaliste à la « Voix des Passantes ». Une nuit, alors qu'il pelotait une jeune stagiaire sur une passerelle d'entretien de l'immeuble de son quotidien, il a découvert le jeune Merrines planqué dans les poutrelles du toit de la salle de rédaction, espionnant les journalistes. Il s'est pris d'affection pour le gamin, qui semble le considérer comme un véritable héros, ce qu'il est pourtant loin d'être. Coureur de jupons bedonnant, pique-assiette, magouilleur de bas niveau et sans réel talent, Balmaind est en effet cantonné aux rubriques les moins prestigieuses. Toutefois, fréquenter le gamin lui redonne un peu de cette flamme qu'il se souvient avoir connue, plus jeune... Après avoir lu les carnets de Merrines, Morond est persuadé du talent du gamin mais ne voit pas vraiment comment l'aider, alors que sa propre vie est déjà dans une impasse.

⊙ Olivelle est un jeune truand, âgé de quatorze ans. Assez violent, il a depuis quelque temps commencé à réellement mal tourner. Il s'acoquine en effet avec de véritables criminels et n'en reste plus aux simples larcins : agressions, vols et rackets, il gagne peu à peu ses galons de crapule. Il sous-traite régulièrement à la bande quelques menues actions et s'arrange pour les aider quand il le peut. Un altruisme qui ne cadre pas avec le bonhomme ? En réalité, il a connu Merrines à l'orphelinat sanitaire et le gosse est le seul à connaître son secret : de vilaines excroissances bulbeuses au niveau du ventre, qui ravissaient les scientifiques de visite dans l'établissement. Ne sachant pas s'il s'en souvient, Olivelle tient quand même à l'œil le gosse, histoire de s'assurer qu'il n'événue pas son secret honteux...

### Séliné, dit « P'tit fureuil »

Âge : 8 ans

Séliné est une petite fille adorable, au visage constellé de taches de rousseur. Mais c'est aussi une véritable furie. Sauvage et indisciplinée, indomptable et féline, c'est une acrobate née doublée du pire caractère de cochon qu'on puisse imaginer. À coups de griffes et de dents, elle défend farouchement son indépendance et n'en fait qu'à sa tête. En compagnie de La Teigne, avec qui elle se chahaille pourtant en permanence, elle se met dans des situations parfois inextricables. Elle passe son temps à chaparder absolument tout ce qu'elle croise, utilisant ses talents d'acrobate pour se faufiler dans le moindre interstice. Parfois, elle disparaît pendant plusieurs jours sans donner signe de vie, partie dans l'exploration fiévreuse d'un bout de cité qu'elle ne connaissait pas.

Séliné n'a jamais connu l'orphelinat. Née dans la rue, elle y fut élevée par des marginaux, sans jamais vraiment savoir lesquels pouvaient bien être ses parents. Séparée des siens après une rafle plus efficace que d'habitude, elle a appris à se débrouiller seule, survivant ainsi jusqu'à ce qu'elle rencontre les autres membres de la bande et qu'elle s'y attache, peu à peu. Secrètement, Séliné a un rêve : elle croit dur comme fer être en réalité un Ange, un de ces êtres diaphanes virevoltant dans les airs exiléens, condamné par elle ne sait quel maléfice à être enfermé dans un corps humain disgracieux. Elle ne partage cette croyance avec personne de peur qu'on se moque d'elle mais, lorsqu'elle est seule, elle court après les Anges qui s'ebattent entre les passerelles des Passantes, espérant pouvoir retrouver ses « frères ».

Ses relations avec le reste de la bande sont souvent conflictuelles. Le seul à pouvoir lui imposer le silence, c'est Sylvéon. Elle adore pourtant les autres membres du groupe mais, drapée dans sa fierté, elle ne l'avouera jamais. Pour elle, Mira est un véritable modèle (du moins si elle est condamnée à rester humaine), une mère de substitution. Ce qui ne l'empêche pas de toujours faire le contraire de ce que Mira lui dit !

### Caractéristiques

**Attributs** : PHY (Excellent), MEN (Moyen), SOC (Faible), ADA (Moyen), RÉA (Moyen).

**Talents** : Acrobate (12), Bagarreux (9), Citadin (9), Espion (8), Filou (8), Sportif (8).

### Contacts :

⊙ Droug est un mitier des Passantes auprès duquel Séliné a appris les rudiments de l'escalade. Complètement asocial, Droug passe le plus clair de son temps, même lorsqu'il dort, pendu dans le vide, ne retrouvant le sol que pour toucher son salaire, prendre ses ordres au centre ingénierique du coin et se permettre une petite cuite ou une petite passe. Séliné considère presque ce type anguleux, au regard flou, comme un père. Celui-ci est loin d'avoir ce type de considération pour la fillette. Il lui file un coup de main quand il le peut mais il ne se préoccupe pas vraiment d'elle. Il lui arrive même de la rudoyer quand elle le serre de trop près. Souvent sous l'emprise de stupéfiants, Droug est un homme étrange que même ses collègues évitent.

⊙ Petros Barbil est un étudiant qui loge dans le quartier du Quart-Filant. Sa passion l'a rapproché fatalement de la petite Séliné : il est fasciné par les Anges. Il les photographie, les étudie, leur dédie des poèmes et tente de les protéger des chasseurs du quartier, ce qui lui a valu à plusieurs reprises d'être rossé. Il a bien vite remarqué la gamine qui filait de passerelles en pontons en suivant les circonvolutions des Anges. Quant à Séliné, les oppositions parfois physiques de Petros aux chasseurs du coin, l'ont poussée à la sympathie. De temps en temps, elle escalade la façade de la pension pour garçons où loge Petros et se réfugie dans la chambre de celui-ci pour passer une nuit dans un vrai lit, alors que Petros révisé ses cours.

## AUTOUR DES GAMINS

### Le repaire des gosses

Toute notre petite bande loge dans une vieille usine désaffectée du quartier des Passantes. Elle se trouve dans la zone la plus défavorisée du quartier, juste aux abords des passerelles forgiennes. Il s'agit d'une ancienne fabrique de colorants pour textile, dont l'exiguïté n'a pas permis la survie – ses bailleurs de fonds ayant préféré fermer et ouvrir un énorme atelier dans les sous-sols de la cité industrielle. Depuis plus de dix ans, les lieux ne sont plus utilisés que par des vagabonds. Il est particulièrement vétuste, ce qui signifie qu'il est dangereux de s'y déplacer ! Extérieurement, l'atelier ressemble à un cône métallique suspendu dans le vide, accolé à une maçonnerie d'obsidienne et soutenu par plusieurs gros longerons d'acier.

### État des lieux

L'atelier est divisé en plusieurs zones, dont voici la description rapide :

⊙ Les passerelles d'accès : au nombre de trois, elles permettent de se glisser dans l'atelier. L'une d'entre elles s'est écroulée récemment et ses restes démantibulés pendent lamentablement dans le vide. Un filet métallique de soutien a juste été tiré en dessous pour éviter les chutes, possiblement dangereuses, de morceaux de ferrailles. Les deux autres sont condamnées par des grilles fermées de lourds verrous, il faut donc les escalader pour accéder aux entrées. Celles-ci sont elle-mêmes obturées par des plaques de métal rivetées à la va-vite, qui ont depuis longtemps été tordues pour permettre de se faufiler dans l'atelier. Séliné a réussi dernièrement à récupérer une clef passe-partout auprès de Droug mais, pour l'instant, ça ne marche pas – les serrures sont grippées.

⊙ Les bureaux sont difficilement accessibles, du moins pour un adulte pas très à l'aise en acrobatie ! C'est donc naturellement là que se réfugient les gamins. Il s'agit d'une série de petits bureaux anciennement vitrés, qui

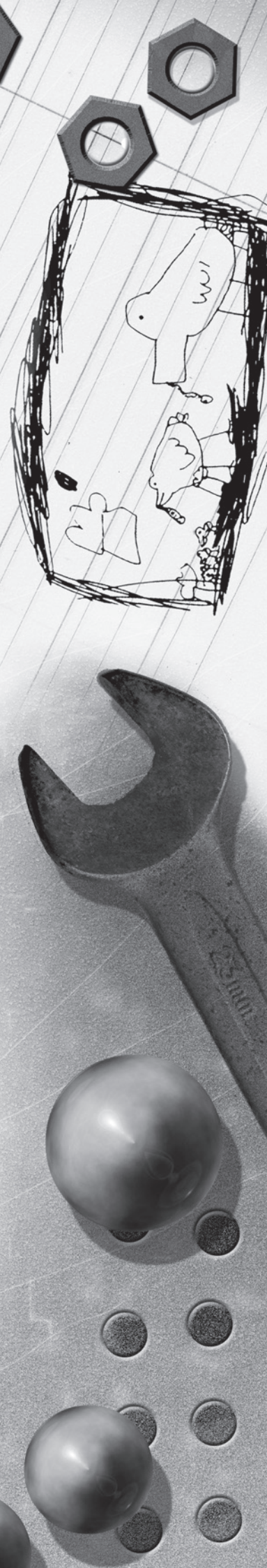
surplombe la zone de production. On n'y accède que par des escaliers métalliques bouffés par la rouille : certaines marches manquent et il vaut mieux se méfier des rambar- des branlantes. Là, il fait sec et une grosse canalisation extérieure charriant de la vapeur donne un semblant de chaleur aux pièces. Parmi les vieux meubles métalliques rouillés, les gamins ont réuni matelas et nourriture, transformant les anciens bureaux de la direction en cham- bres. La grande salle de réunion avec sa table en acier fait office de « QG général ».

⊙ La zone de production est un labyrinthe de conduits, de chaudrons, de cuves et de passerelles d'en- tretien. On procédait aux mélanges dans de gros bacs et on stockait la production dans des cuves et des fûts. Tout est resté en l'état. Certains bacs sont même encore plein d'une sale gelée violette à l'odeur entêtante. Il est très difficile de se déplacer dans cette zone : le sol n'est qu'un entrelacs d'énormes tuyaux, la plupart percés et exsudant de la vermine. Les passerelles permettant d'accéder et de surveiller les bacs sont pour la plupart branlantes ou brisées. Enfin, toute une partie de la zone est engloutie sous une eau saumâtre.

⊙ La zone de fret est l'endroit où les clients pou- vaient venir chercher les produits, et charger les fûts sur une rame de tramway, dont une ligne arrive jusqu'ici. C'est l'endroit le plus facilement accessible de l'atelier et, forcément, on y trouve souvent vagabonds, voyous ou criminels en fuite. La ligne elle-même est fermée et n'est plus reliée au réseau. L'aiguillage tournant a été bloqué dans le vide et la ligne ne donne donc sur rien.

⊙ L'atelier se trouve sous la zone de production, il est en partie immergé. On y trouvait les commandes du système de ventilation, les chaudières à vapeur ainsi que l'entrée des conduits de maintenance qui courent dans toute l'installation.

⊙ Les vestiaires des employés et le bureau des con- tremaîtres donnent sur la zone de production. L'odeur y est absolument infecte : de nombreux soiffards y passent la nuit et y font leurs besoins.

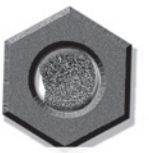


« Avec la méthode  
Spirel et Danglain

*On n'oublie plus jamais rien ! »*

**SOUTIEN SCOLAIRE SUR DISQUES DE CIRE  
ET FICHES CHROMATOGRAPHIQUES**

**Tous niveaux**



© Les gros aérateurs, au nombre de quatre, sont des caissons contenant chacun un énorme ventilateur (à l'arrêt depuis longtemps) avec une grille d'évacuation donnant sur l'extérieur de l'atelier. Ils faisaient partie du système de ventilation de l'usine et avaient pour fonction de renouveler l'air vicié par les vapeurs de teinture. L'un d'entre eux, surplombant les bureaux suspendus, est accessible au prix de quelques acrobaties. Plusieurs gamins peuvent aisément se dissimuler dans le caisson et ils seront très difficilement visibles. La grille extérieure est perforée, il est donc possible de sortir sur la coque externe de l'usine et, de là, escalader un longeron d'acier. Ce n'est pas sans risque : aucun filet de protection ne viendra secourir l'infortuné qui se loupera. Il sera bon pour une chute sans retour d'une hauteur de trente mètres...

#### Plus c'est plouque...

Histoire de mettre de l'ambiance, gardez à l'esprit que :

© L'endroit est pourri de flotte : la pluie passe par les carreaux fracassés de la verrière et ne s'écoule pas complètement. Ça ruisselle donc de partout et ça stagne au fond de l'atelier, en faisant un superbe bouillon de culture pour germes ! L'autre risque, c'est la chute dans cette flotte. Au vu des saloperies noyées sous l'eau (arceaux métalliques, vieux cordages...), on peut facilement rester coincé et se noyer.

© Plein de petites bêtes désagréables ont élu domicile dans l'atelier. C'est le moment de vous amuser avec la vermine du coin : des glòrks bien ventrus, des fureuils sauvages qui se déplacent en bande, des scolievres dans les tuyaux...

© Il reste des stocks de produits chimiques (teintures, acides...) dans des fûts, des tuyaux ou des cuves de décantation. L'endroit n'a jamais été correctement dépollué et, en conséquence, reste dangereux. Ainsi, un feu pourrait provoquer l'explosion d'un fût ou d'une cuve, ou encore l'émission de gaz toxiques...

#### Quelques accroches

L'atelier est le refuge des personnages. Si vos joueurs sont comme les miens, ils vont s'amuser à personnaliser l'endroit, à le décorer voire à créer des pièges pour visiteurs indésirables ! Laissez-les faire et n'hésitez pas à utiliser l'atelier comme amorce d'aventures. Voici quelques idées :

© Une bande de truands débarque et utilise l'atelier pour torturer une victime qu'ils souhaitent faire parler. Aux premières loges, les gosses entendent les hurlements de douleur de la victime. Si personne n'intervient, le type est abattu dès qu'il a craché le morceau et le corps est lesté avant d'être foutu à l'eau. Si par malheur, l'un des truands aperçoit les gamins, il tentera de les attraper pour s'assurer de leur silence.

© Tout un groupe d'ingénieurs civils, accompagnés d'agents de SANITATION et d'un mitier, viennent faire des

relevés pour la démolition/reconstruction de l'atelier. L'endroit, sous sa forme actuelle, n'en a plus pour très longtemps. Désireux de procéder à la cartographie complète du site, les ingénieurs envoient le mitier inspecter les bureaux. Il risque là encore de tomber sur les gosses.

© Suite à la visite précédente, SANITATION décide d'une grosse dératisation du lieu. Les gosses sont réveillés par la mise en place d'une vaste bâche translucide (faite d'une espèce de matière organique tirée de l'estomac d'un monstre de l'océan Noir et semblable à du plastique) sur la coupole de l'atelier. Lorsque l'atelier est ainsi isolé du reste du quartier, de gros ventilateurs se mettent à pulser des produits chimiques dedans pour éradiquer germes et bestioles. Seul souci, les gosses qui resteraient à l'intérieur risquent fort de mourir asphyxiés...

© L'un des anciens propriétaires des lieux a besoin de retrouver des documents compromettants pour une affaire de pots-de-vin qu'il croyait enterrée mais qui vient de resurgir. A priori, les documents sont toujours dans les armoires métalliques d'un des anciens bureaux, mais beaucoup de choses ont pu leur arriver... L'homme est prêt à tout pour les retrouver.

#### Faire vivre les contacts

Les contacts des personnages sont là pour peupler le quotidien des gamins et vous permettre de relancer l'action, de débloquer des joueurs coincés dans un recoin de l'un de vos diaboliques scénarios ou même de lancer des accroches d'histoires. Voici quelques exemples, un pour chaque gosse :

© Sylvéon retrouve Doc dans un sale état : le vieux soiffard a été très sévèrement tabassé et risque même de passer l'arme à gauche. Ce vieil imbécile a accepté d'extraire une balle de la cuisse d'un truand mais a raté son coup. Le type agonise maintenant d'une plaie infectée purulente et ses copains ont décidé de corriger ce charlatan de Doc. Si le type ne survit pas, ce n'est sans doute qu'un début. Doc est dans un état déplorable et ne peut plus s'occuper de lui-même : il conjure Sylvéon de trouver une solution...

© Sismain le kiosquier demande de l'aide à Bedaine : depuis peu, son échoppe est la cible d'une bande de sales garnements qui le volent, vandalisent ses étals et le tourmentent. Il apprécierait beaucoup que Kassain et Sylvéon leur expliquent un peu la vie et les dissuadent de recommencer. Est-ce le début d'une terrible guerre des gangs, à coup de boulons dans les frondes ?

© Kléor ne cesse de raconter à Kassain des histoires fabuleuses de trésors lektres enfouis, de navires forgiens fantômes bourrés d'or et d'îlots en pur sélénium... Lorsqu'un soir de beuverie il offre au garçon une petite coque de noix pourrissante dans un coin d'une île extérieure, qui sait ce qui peut passer par la tête du gamin : peut-être l'incroyable idée de partir à l'aventure sur l'océan Noir avec ses copains ? En tout cas, la remise en état de cette barcasse est déjà en soi une aventure...

⊙ Minette a disparue ! C'est ce que découvre une nuit La Teigne en s'infiltrant une fois de plus dans l'orphelinat de la petite. En réalité, elle a simplement été adoptée par un gentil couple d'employés de bureau qui ne peuvent avoir d'enfants. Pour La Teigne, c'est le drame et il ne peut empêcher son imagination de s'emballer. Va-t-il entraîner ses copains à la recherche de Minette ? Et que se passera-t-il quand il l'aura retrouvée ?

⊙ Le père de Mira, épave alcoolique qui l'avait abandonnée, réapparaît soudainement. Peut-être Mira le croise-t-elle par hasard en empruntant une passerelle ou peut-être cherche-t-il activement à la retrouver. L'homme se dit perclus de remords, affirme avoir totalement cessé de boire et avoir trouvé un travail honnête. Et il faut bien admettre qu'il semble digne et propre sur lui. Quelle sera la réaction de Mira ? Et qui sont ces « gens respectables » avec qui l'homme semble en affaires ?

⊙ La maladie d'Olivelle – le truand qu'a connu Le Tousseux à l'orphelinat sanitaire – semble empirer. C'est tout son corps qui se couvre à présent de bulbes mous et suintant. Le garçon est bientôt chassé de son gang et peut-être même pourchassé par un monstre de phénomènes sorti de la Morgue. Devenu paranoïaque, se persuadera-t-il que Le Tousseux est à l'origine de ses problèmes (« Déjà à l'orphelinat, t'arrêtais pas de me regarder avec ton air bizarre, 'spèce de sale sorcier ! ») ou au contraire quémamera-t-il son aide ? Et qu'en est-il vraiment de cette étrange affection qui transforme peu à peu le garçon en monstre ?

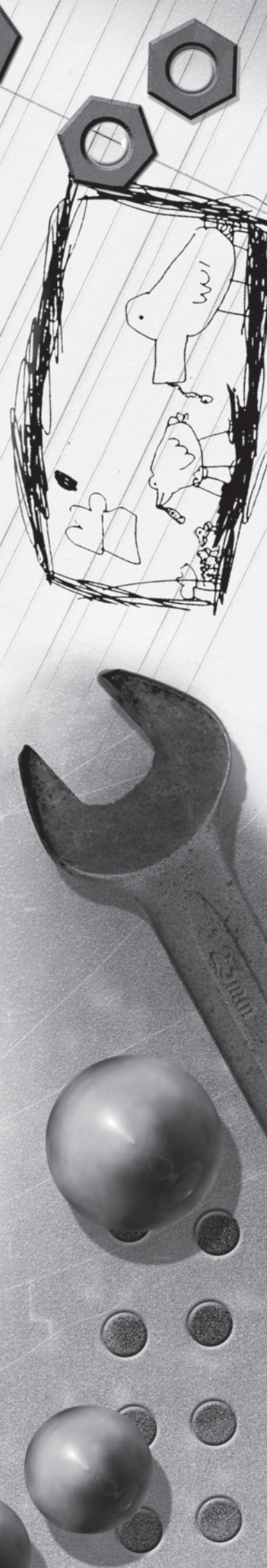
⊙ Droug le mitier était déjà un type bizarre. Mais tout se détraque la nuit où Séliné assiste de son perchoir à une sorte d'étrange cérémonie à laquelle se livre l'homme... et à la créature bizarre, drapée dans un voile charbonneux, qui surgit de l'ombre pour y répondre. Droug semble recevoir des instructions de ce personnage et même un étrange objet mécanique. C'est alors que les yeux rouges de la créature se braquent sur la petite fille...

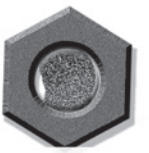
## Quelques PNJ supplémentaires

Et voici pour finir quelques individus supplémentaires pour alimenter votre campagne. Comme toujours, ils peuvent juste alimenter une rencontre fortuite ou devenir des acteurs récurrents des aventures de vos sales gosses.

### Le serpent Gïbert Minolia

C'est un robuste pandore, une véritable armoire à glace qui commence à s'empâter, à la moustache broussailleuse et aux énormes mains fort redoutées par les voyous du quartier, tant il est prompt à les utiliser pour leur coller une bonne baffe sonore. Minolia est une véritable légende dans les Passantes : bourru mais droit, incorruptible mais surtout très humain malgré son apparence d'ours. Il aide souvent ses concitoyens de manière désintéressée, fait tout pour remettre dans le droit chemin les gosses qui s'égarent et mènent la vie dure à tous





les profiteurs, escrocs et voyous violents du quartier. Il est donc très apprécié, même si on tremble toujours un peu lorsque apparaît sa large carcasse.

Il peut très bien être amené à ramasser les gamins lors de l'une de leurs bêtises ou à leur mettre le grappin dessus alors qu'ils vagabondent. Forcément, il voudrait bien les convaincre de l'importance d'aller à l'école mais il sait aussi que s'il les braque, ils s'enfonceront encore plus dans les milieux dangereux des Passantes. Avant tout, il pense à leur sécurité et s'ils sont réglos, il n'hésitera jamais à voler à leur secours en cas de coup dur.

Une accroche ? Les gosses surprennent plusieurs voyous en train d'ourdir une attaque sournoise contre le sergent. L'un d'eux a été copieusement corrigé par Minolia et lui voue depuis une haine féroce décuplée par son humiliation. Que feront les gamins ? S'ils avertissent Minolia, ils courent le risque d'être ensuite considérés comme des balances dans le quartier. Et s'ils ne font rien, ils auront sur la conscience les blessures (voire la mort) du sergent, traîtreusement attiré dans un guet-apens et sauvagement frappé au crâne...

#### La bande à Bébert

Sorte de reflet inversé, la bande à Bébert est en quelque sorte la Némésis pour rire des gamins de la bande. Dans tout ce qu'ils font, il y a l'idée de se mesurer à Bébert et les siens. On fait des conseils de guerre pour décider des repréailles à mener, on défie la bande adverse en entrant sur son territoire, on lui chipe ses trésors et on se lance des invectives depuis des passerelles adjacentes. On se marre, quoi ! Mais en cas de gros pépin, c'est la solidarité qui prime avant tout et on se serre les coudes...

Dans la bande à Bébert, le chef, forcément, c'est Bébert, un grand échalas dégingandé aux dents pourries qui connaît plein de fabuleuses grossièretés. Dur de rivaliser avec lui sur ce terrain. Son second, c'est Morin La Ricane, ainsi appelé parce qu'il rigole tout le temps, d'une espèce de ricanement métallique aussi agréable que des ongles sur un tableau noir. À part ça, il est surtout un peu idiot. Allia est une petite peste aux joues sales, Binocle l'intello du groupe, La Fouine, une espèce d'anguille, faux jeton et espion officiel de la bande et Bricole, un acharné de la récupe et des inventions qui ne fonctionnent pas. Quand même, dans la bande à Bébert, ils sont sacrément bêtes, mais on rigole bien avec eux...

Une accroche ? Bébert lance un défi idiot à Sylvéon, une sorte de tournoi où les points sont distribués par Rosa, jeune et belle prostituée au crâne vide, jetant au plaisir de l'huile sur le feu. C'est le début d'une escalade de bêtises qui, mine de rien, vont devenir de plus en plus dangereuses car il faut toujours aller plus loin pour impressionner l'autre. À un numéro de funambule sur un longeron sans filet succède un audacieux larcin de fruits en plein milieu du marché couvert. Va finir par y avoir de la casse...

#### Le gang des Borgnes

Les borgnes sont un gang du bas des Riviages. Particulièrement violents, ils cherchent à étendre leur influence. Bientôt les lieux de jeux habituels des gamins tomberont pile au milieu de ce que les borgnes revendiquent comme leur territoire. Et c'est leur loi qu'ils vont chercher à imposer. Menés par le violent et vicieux Antone, les Borgnes ne crachent sur rien : trafics, rackets et prostitution. Au départ, Antone jouera les mecs sympas auprès des gosses, leur confiant des petites tâches ou leur offrant, grand prince, nourriture et jouets volés. Mais c'est pour mieux leur mettre le grappin dessus. Il leur fera vite comprendre qu'ils ont beaucoup à perdre à refuser ses ordres...

Une accroche ? Antone étend ses activités de prostitution et s'intéresse de près aux filles du groupe. Il aimerait bien organiser des soirées spéciales pour riches pervers. Et ce qu'il n'obtient pas par le dialogue, il a l'habitude de l'obtenir par la force. Mais les gosses ont peut-être une carte à jouer : l'activité des Borgnes ne peut rester longtemps inconnue (et tolérée) des caïds du quartier... Mais c'est un jeu dangereux, l'un de ceux où l'on perd ses illusions... au mieux.

## LE SIROP DE LA RUE

Ou la vie quotidienne de petits orphelins sur les passerelles d'Exil. Voici quelques idées pour gérer le quotidien de vos héros. Rien qu'avec ces suggestions, ils auront déjà de quoi s'occuper un certain temps.

#### FAUT BIEN VIVRE...

##### Casser la graine

Mine de rien, manger, voilà la principale préoccupation de nos héros ! Trouver de quoi se sustenter chaque jour peut être un véritable défi. C'est donc une très bonne opportunité pour occuper le temps mort d'un scénario ou lui ajouter un peu de réalisme. N'hésitez pas à demander aux joueurs de gérer leur garde-manger et de leur rappeler régulièrement qu'ils ont besoin de se caler le bidon ! Voici quelques pistes à explorer :

© **Chaparder la nourriture** : efficace mais dangereux. Les cibles les plus faciles sont les marchés couverts des grandes passerelles des Passantes et les étalages des boutiquiers. Dans tous les cas, il vaut mieux savoir courir vite ! L'autre possibilité, c'est la visite nocturne aux fermes hydroponiques : les cultures de champignon sont les plus simples à voler. Du côté des machines-soleils, c'est plus intéressant (des fruits, des légumes...) mais aussi beaucoup plus dangereux. Les plantations sont bien gardées et tout petit voleur pris sur le fait sera certainement rossé avant d'être confié aux bons soins des pandores du coin.

⊙ **Récolter des trucs et des bidules qui poussent à l'état sauvage** : Sous les passerelles, on trouve des champignons sauvages (certains sont toxiques), quelques fruits farineux mais nourrissants, éventuellement quelques racines qu'on peut mâchonner comme de la réglisse ou fumer pour faire comme les grands. Tout cela n'est quand même pas bien sain.

⊙ **Les restes** : sur le port ou près des abattoirs, il est assez facile de récupérer des abats ou des restes. Pareil du côté des grandes halles où fruits gâtés et légumes un peu flétris peuvent faire d'excellents repas. Certaines gargotes populaires peuvent aussi nourrir les gamins de temps à autre.

⊙ **Les bonnes âmes** : au pire, il reste toujours la possibilité, pas reluisante, de quémander un peu de pain aux passants, aux clientes de la grande boulangerie suspendue ou aux ménagères faisant leur marché. Le seul risque, c'est que l'apitoiement marche trop bien et que la mémère se mette dans la tête de vous tirer de la rue... en faisant intervenir le pandore du coin !

⊙ **Les distributions frumentaires d'ADMINISTRATION** : Normalement, chaque Exiléen doit pouvoir manger à sa faim, d'où les distributions gratuites organisées par les autorités. Seul souci : il faut être citoyen, présenter une identification et, pour un gamin des rues, s'y présenter signifie être ramassé et envoyé direct à l'orphelinat. Une possibilité : certains parents confient à leurs gosses le soin d'aller récupérer les distributions pour toute la famille. On peut donc assez facilement s'en prendre à un gamin ou même lui piquer sa carte pour aller à la distribution à sa place.

## Se couvrir les fesses

Un peu comme pour la nourriture, il faut bien se vêtir, se protéger du froid et de la pluie et chausser des godillots pour arpenter les passerelles. Là encore, il n'y a pas trente six moyens : acheter des vêtements (il existe des fripes où l'on peut dénicher des frusques pour pas cher, parfois aux kilos) ; les voler ; se les faire donner ou les fabriquer (le plus souvent en retaillant des vêtements d'adultes déjà usés). Voici quelques idées :

⊙ De temps à autre, certaines bonnes familles patriarcales organisent des journées de dons aux nécessiteux. Sur les passerelles les plus basses sur lesquelles s'ouvrent leurs palais, ils chargent leurs employés de maison de distribuer des vêtements usés... du moins selon leurs critères. Du coup, les nippes sont pratiquement neuves.

⊙ Une opportunité réservée aux plus musclés : choper un écolier en route pour l'école derrière une passerelle et le forcer à vous remettre ses bottillons et son manteau. Pas très joli mais généralement efficace.

⊙ Un théâtre des Passantes a décidé de faire des ventes aux enchères pour vider ses stocks de costumes. Un contact des gamins réussit à savoir où sont entreposés les costumes, il ne reste qu'à s'y introduire, ce qu'il est possible de faire par un vasistas. Si ça fonctionne,

devinez qui va pouvoir parader avec des bottes d'officier sostrien, une chapka kargarlienne ou une cape de noble des duchés ?

## Travailler, c'est trop dur...

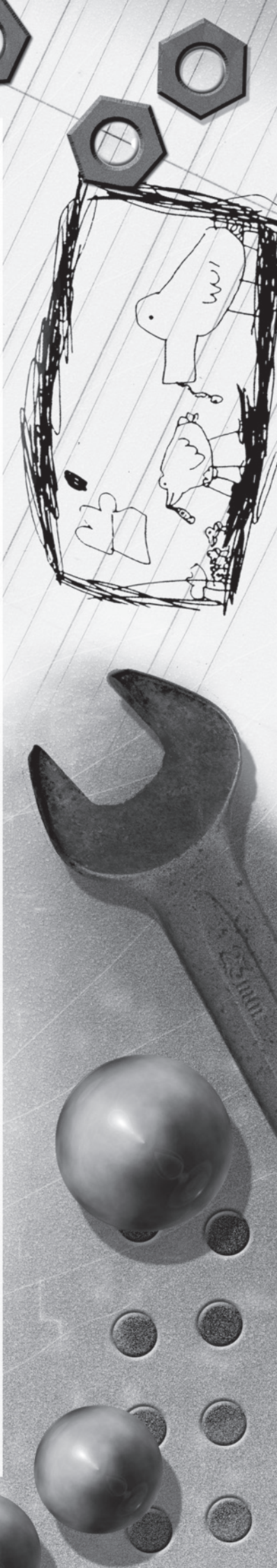
Pour manger, les expédients ne suffisent pas toujours. C'est pourquoi l'on trouve pas mal de gamins vagabonds accomplissant des petits boulots dans les ruelles de la Cité d'Acier. Il est bien rare qu'ils y consacrent tout leur temps, naturellement. Il s'agit avant tout de saisir une opportunité ou de se sortir d'une passe difficile, sans compter que l'idée même de travail ne cadre pas avec la philosophie des petits vagabonds, épris de liberté et détestant par-dessus tout contraintes, horaires ou autorité.

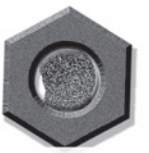
⊙ On peut trouver des petits boulots dans les ateliers. Normalement, un employeur doit déclarer les petits ouvriers à ADMINISTRATION, notamment pour des raisons sanitaires. Rappelons que le temps de travail des enfants est limité et que l'école est obligatoire pour les petits citoyens. Mais certains patrons exploitent des gosses, souvent d'ailleurs avec l'accord des parents, et emploient aussi à la journée des petits vagabonds. Pour ces gamins sans famille, le risque de l'esclavage industriel est toutefois élevé. Le fait de se présenter en bande à l'embauche journalière réduit quelque peu le risque. Le port offre également énormément d'opportunités comme les coups de main au déchargement des navires et à la manutention.

⊙ Un truc assez régulier, c'est la vente ambulante aux passants. Ça peut être tout à fait légitime (un limonadier les paye pour vendre des beignets à la sortie de l'opéra) ou un peu plus limite (un voyou pique régulièrement des liasses de journaux du matin chez l'imprimeur, et demande aux personnages de les écouler). Les gosses peuvent aussi revendre de menues choses qu'ils ont eux-même volées.

⊙ Les gosses connaissent la ville comme leur poche (raccourcis, jardins perdus, blocs morts...), et surtout, sont agiles comme des singes. Ils peuvent donc être engagés par des mitiers ou des ingénieurs pour aller vérifier un mécanisme inaccessible, s'introduire dans une canalisation, récupérer un objet coincé entre deux longerons d'acier ou introduire leurs petites mains dans une machine en marche. Notons que ceux qui font ainsi appel aux gamins le font en toute illégalité. On peut également imaginer les gosses servir de guide de la cité à des visiteurs.

⊙ Les gangs du coin offrent pas mal d'occasion de se faire quelque menue monnaie : s'introduire par une fenêtre pour ouvrir une serrure, délivrer des messages au boss du coin, faire le guet pendant un casse ou ralentir les pandores depuis une passerelle en leur lançant des fruits pourris... Y a de quoi faire. Notons d'ailleurs que ce genre de petits services peuvent être demandés aux personnages par d'autres catégories de personne que les truands : journaliste en quête d'un scoop, détective privé surveillant un mari infidèle, voire même inspecteur de SÛRETÉ en planque...





#### Paroles d'enfant

« Un jour, je me suis retrouvé dans les brumes, sur le port. J'y voyais pas plus loin que mon coude en tendant mon bras devant moi. J'étais censé faire le guet pour des potes qui visitaient un entrepôt. Tu parles d'un boulot, toi ! Le brouillard est monté d'un coup d'un seul. Vrouf, jusque par-dessus la tête. J'ai attendu un bon moment et puis la brume est partie aussi vite qu'elle est venue. Il n'y avait plus personne. Tout le monde avait disparu dans l'entrepôt. La seule chose que j'ai retrouvée, ça a été la casquette du vieux Crombti, un qui avait au moins 19 ans, avec des poings comme des parpaings d'obsidienne. Les caisses étaient en vrac et ils s'étaient envolés comme ça. Je les ai jamais revus. J'ai failli me faire prendre par des pandores qui sont arrivés mais j'ai pu m'esbigner par une lucarne sans qu'ils puissent me suivre. Ça a été chaud pour le coup. »

- Dentellier, 12 ans

### Échapper aux autorités

En Exil, le vagabondage des enfants est proscrit. Tout petit Exiléen citoyen doit être scolarisé, et tout immigrant en règle doit également envoyer ses enfants à l'école, du moins s'il souhaite obtenir un jour la citoyenneté. Le travail des enfants est réglementé, même si de nombreux patrons et parents n'hésitent pas à exploiter les gamins. Enfin, ADMINISTRATION a tout prévu pour ceux qui perdent père et mère, voient disparaître leur famille ou sont tout simplement abandonnés à la naissance : il existe des orphelinats dans chaque quartier d'Exil, gérés par des professionnels commissionnés par SANITATION.

Certains orphelinats possèdent des salles de classe où l'enseignement de base est prodigué aux gamins, d'autres envoient les gosses à l'école du quartier. On sort parfois les enfants à l'extérieur, visiter un centre ingénierique, assister à un spectacle de marionnettes ou subir un sermon d'un vieux fonctionnaire décati. De temps à autre, on apprête les enfants pour les faire défiler devant de possibles parents adoptifs. Les « heureux » élus sont pris « à l'essai » par leur nouvelle famille et, parfois, sont de retour à l'orphelinat peu de temps après. Les plus vieux se voient proposer un apprentissage en usine jusqu'à l'âge légal ou ADMINISTRATION les remet dans la rue. Pour les gamins les plus durs, direction les maisons « d'enseignement disciplinaire » où on tente de les briser. Si ça ne suffit pas, ADMINISTRATION dispose « d'îlots de redressement », véritables petits pénitenciers dispersés sur l'Océan Noir. Et bien souvent, le jeune rétif à l'autorité passe de la case « maison d'éducation » à celle de la prison directement.

Du coup, vivre dans la rue, c'est la liberté absolue, mais c'est bien souvent aussi passer une bonne partie de son temps à se cacher des représentants de l'ordre. Même si ceux-ci sont « bien intentionnés », les gamins ne craignent rien de plus que de retourner à l'orphelinat.

○ Les pandores connaissent généralement les gamins de leur quartier. La plupart du temps, ils les laissent tranquilles, voire même leur filent un coup de main. Les

orphelinats exiléens sont souvent bondés et les pandores ne vont pas les arrêter au premier regard. Mais ils les pourchassent sans répit à la moindre bêtise. De temps en temps, une directive administrative demande également le ramassage des gosses et les pandores se lancent alors à leurs trousses.

○ En cas de maladie contagieuse qui traîne, ou simplement si une quelconque autorité a décidé de faire un exemple de Concorde sociale, c'est directement le passage au dispensaire, l'épouillage et la crémation des vêtements. SANITATION commence donc par envoyer des équipes de ratiers choper tous les gamins des rues. Ils les prennent au filet et les traînent dans un dispensaire réquisitionné pour cela. Là, on sépare filles et garçons, on les douche de force, ils ont droit à une visite médicale et à diverses piqûres faites par des scientifiques qui semblent les regarder comme du bétail... Ils sont ensuite dirigés vers des lits avant de passer auprès d'agents d'ADMINISTRATION qui essaient d'établir leur identité et leur possible famille. Enfin, c'est la répartition dans les orphelinats de la cité.

### Défendre son territoire

Chaque petite bande de gosses contrôle une portion de territoire. Et ça ne rigole pas ! C'est à eux et il ne s'agit pas que d'autres soient autorisés à y traîner leurs savates impunément. Si un gamin d'une autre bande a le malheur de se faire attraper seul, il est généralement conspué, souvent recouvert d'immondices et dépouillé de ses richesses, parfois même rudoyé. De temps à autre, ce sont les bandes au grand complet qui se croisent. D'abord on s'insulte depuis les passerelles, on se lance des défis et on se moque de ceux d'en face. Et puis généralement, c'est la bagarre généralisée, qui ressemble plus à un jeu, certes violent, qu'à une guerre des gangs.

Toutefois, ne nous leurrions pas : plus les gamins grandissent et plus ces jeux deviennent dangereux, pour finalement en arriver au stade du règlement de compte entre gangs, parfois mortel. Pour l'instant, ces guerres territoriales ressemblent encore pour nos personnages à une vaste partie de plaisir : poursuites dans les sous-sols, les couloirs et les stations du tramway, les plates-formes ingénieriques...

### Jouer !

Le jeu est le propre des enfants, et les petits vagabonds, malgré qu'ils soient obligés d'apprendre bien vite les réalités de la vie, ne dérogent pas à la règle. Tout est prétexte au jeu.

○ Se cacher et se poursuivre : voilà un jeu universel auquel s'adonnent tous les gosses. Et pour les gamins des rues, la cité d'Exil est un incroyable terrain de jeu, leur offrant des multitudes de cachettes et de possibilités de course. Il faut les voir se faufiler au travers des passerelles bondées, bousculant les passants avant de grimper aux câbles de soutien pour continuer de plus belle sur la plate-forme du dessus.

Paroles d'enfant

« Vous voulez savoir ? J'étais le plus petit du quartier. Ouais, bon ça va, j'ai quand même grandi depuis. Là j'avais quatre ans, à tout crin. Et il y avait la bande de Gros René qui venait dans notre coin parce que nous on avait un jardin et des toboggans. Un jour, ils se sont mis à nous caïllasser avec du gravier. Ça cingle mais ça fait pas mal... Moi j'y connaissais rien aux règles d'engagement. J'étais le plus petit. Alors j'ai pris une pierre super lourde et j'ai assaïonné. Bing, en plein dans l'œil d'un des gamins... je me rappelle plus son nom. Il y avait du sang partout. Et que ça hurlait et que ça pissait... On s'est tous barré en courant en les laissant là. Je suis pas rentré chez moi avant le soir tellement j'avais peur des pandores. En fait, il s'est rien passé. C'était juste une grosse coupure au front et il a dit à sa mère qu'il était tombé. Après, n'empêche, Gros René est plus jamais revenu par chez nous. »

- Troma, 7 ans

Paroles d'enfant

« Quarte, c'était le jour de la piscine à l'orphelinat. Soi-disant pour qu'on sorte, qu'on fasse du sport, qu'on apprenne à nager pour quand on irait sur l'océan Noir. Ouais, des bêtises, tout ça. À chaque fois, on entendait les grands rigoler « ce coup-ci, j'espère qu'on noiera le plus moche ! » N'empêche, à force de le dire, ça a fini par arriver. C'est P'tit Rossin qu'a bu la tasse. Direct au fond. On ne s'est aperçu de son absence qu'au moment de partir. Les adultes ont cherché partout avant de vérifier le bassin. Il était là, entre deux eaux, le bras coincé dans un trou au fond. On l'a regardé un bon moment avant qu'on nous dise de partir... Après, on n'est plus jamais allé à la piscine. Pô grave, tout' façon l'océan Noir, vaut mieux s'y noyer le plus vite possible quand tu tombes dedans, comme ça tu souffres moins. Et puis en plus, je s'rai jamais marin ! »

- Clem, 10 ans



© Faire des blagues : en voilà un passe-temps rigolo.

Les gamins harcèlent les prostituées du quartier avec des petits jeux sans conséquence mais énervants, jouent des tours pendables aux pandores, balancent des choses sur les passants depuis les plates-formes suspendues ou se piègent les uns les autres.

© Il existe une multitude de jeux : adresse, société, hasard. Les gamins jouent avec tout et leur imagination ne connaît aucune limite.

Veiller jalousement sur ses trésors

À quoi les gosses calculent-ils le prestige d'un des leurs ? Au nombre d'horions qu'il distribue, bien sûr, mais également à ses richesses. Et la plupart du temps, elles sont loin d'être compréhensibles par un adulte, qui n'y voit que des babioles. Voici quelques idées :

© Les illustrés du Capitaine Exil, que certains gamins collectionnent religieusement. On y lit les aventures d'un super espion exilé qui démasque les traîtres dévoués aux puissances forgiennes ou qui se rend sur Forge pour y mater de belliqueux maîtres de guerre. Ces aventures font rêver les gosses qui croient dur comme fer que le Capitaine Exil existe en chair et en os. Certains affirment même l'avoir rencontré !

© Les billes colorées « scientistes », retrouvées par hasard près d'un dispensaire, sont un véritable trésor, dont on murmure qu'elles renfermeraient un terrible secret. Miser une bille scientiste lors d'une partie est grandement respecté, mais la perdre vaut à l'infortuné joueur une moquerie dans les règles.

© L'un des gosses récupère des morceaux de vrai automate. Des rouages, quelques pièces d'horlogerie, un morceau de plastron ouvragé, mais surtout, le masque métallique finement travaillé servant de visage. Comment a-t-il atterri là, d'ailleurs, cet automate ? Pourquoi s'est-il fait ainsi réduire en pièces ? Renfermait-il des informations importantes ? Ses circuits mémoriels sont-ils encore récupérables ?

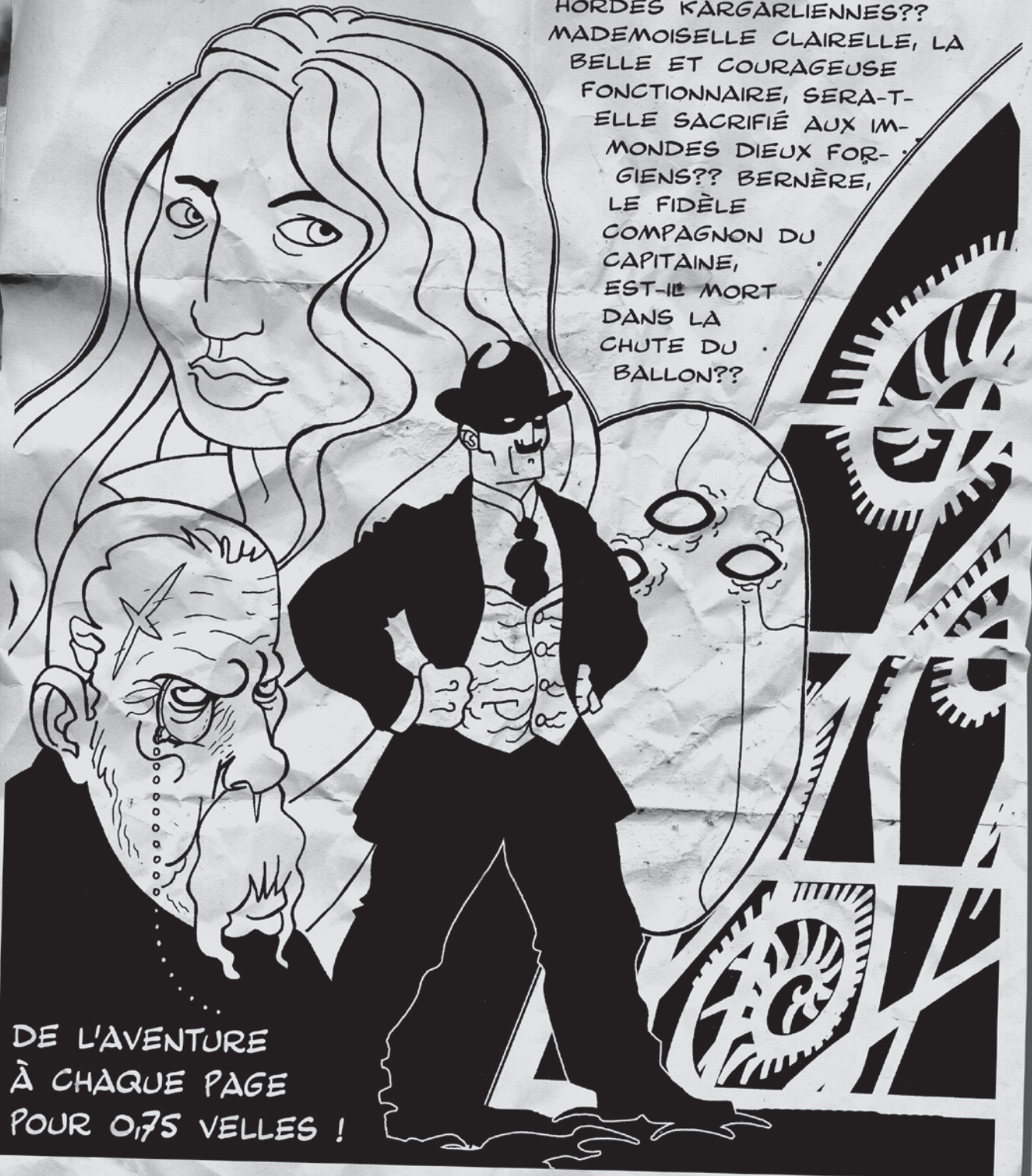


NE LOUPEZ PAS LE  
PROCHAIN  
NUMÉRO  
DE

# CAPITAINE EXIL

## LE HÉROS LUNAIRE !

L'AFFREUX COLONEL ZORK  
RENVERSERAIT-IL LA CONCORDE  
SOCIALE À LA TÊTE DE SES  
HORDES KARGARLIENNES??  
MADEMOISELLE CLAIRELLE, LA  
BELLE ET COURAGEUSE  
FONCTIONNAIRE, SERA-T-  
ELLE SACRIFIÉE AUX IM-  
MONDES DIEUX FOR-  
GIENS?? BERNÈRE,  
LE FIDÈLE  
COMPAGNON DU  
CAPITAINE,  
EST-IL MORT  
DANS LA  
CHUTE DU  
BALLON??



DE L'AVENTURE  
À CHAQUE PAGE  
POUR 0,75 VELLES !

## Se garder des dangers de la cité

Exil est un monstre d'acier, un labyrinthe sans fin recelant, même pour le plus aguerri des petits vagabonds, des myriades de dangers. Le mystère est à chaque coin de rue et il est bien souvent mortel...

© On peut se perdre dans les circonvolutions de la cité. Une mauvaise chute et on se retrouve coincé entre deux blocs d'acier, incapable d'en sortir, avec pour seul espoir qu'on vous entende hurler avant que la soif et la faim n'aient raison de vous. De la même façon, sans même le savoir, un gosse peut traverser une zone morte où les lois de la physique ne s'appliquent plus et être victime d'un dysfonctionnement d'une machine relativiste.

© Il existe toujours un risque d'enlèvement par des truands : les gosses peuvent alors finir dans un harem (pourquoi pas forgien ?), exploités comme esclaves dans une usine de la cité, voire vendus comme cobayes aux scientifiques...

© Bien souvent, les gosses fréquentent des gens pas très recommandables, qui n'hésitent pas à les exploiter ou à les mettre en danger. Combien de gamins sont ainsi tombés dans le piège de la criminalité ? Plusieurs inspecteurs de SÛRETÉ sont hantés par le terrible souvenir d'un gosse qu'ils ont abattu en croyant avoir affaire à un dangereux voyou.

© La maladie ou la blessure sont de terribles spectres qui planent au-dessus des personnages : bien sûr, ils peuvent se rendre dans un dispensaire mais, sauf exception, c'est un aller simple pour l'orphelinat. Pourtant, quand on vit dans le froid et la pluie, sans manger tous les jours à sa faim et dans des conditions d'hygiène bien souvent déplorables, il est très fréquent qu'un simple rhume dégénère...

## QUELQUES IDÉES DE VARIANTES

### Une ambiance plus souriante

Plutôt que de mettre l'accent sur les dangers de la cité et la misère sociale que côtoient chaque jour les personnages, mettez plutôt l'emphase sur l'aspect merveilleux de la vie de petit vagabond : on est libre de ses mouvements, on ne va pas à l'école, on joue alors que les autres gamins font du calcul et des dictées avant de se prendre des coups de baguette sur les doigts, on a pas à se coucher tôt, ni à écouter les parents ou à se brosser les dents, on peut aller où on veut et faire des trucs interdits comme fumer du tabac ou regarder les ébats d'un couple par la fenêtre. La vie rêvée quoi !

Mettez donc l'accent sur les jeux de gamins, leur émerveillement devant les mystères et les bijoux de la cité. Ils seront ainsi les témoins privilégiés d'un envol d'Ange dans un coin sordide d'Exil, d'un jeu de piste au milieu des jardins suspendus, d'une étrange procession de Stalytes dans les profondeurs de la cité...

### Une ambiance plus noire

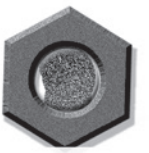
C'est tout l'inverse ! Il s'agit ici de mettre l'accent sur le quotidien et ses difficultés : trouver à manger pour ne pas crever la dalle, trouver des vêtements pour ne pas crever de froid, échapper aux exactions d'une bande de truands pour ne pas finir prostitués sur le trottoir, éviter de choper une maladie infectieuse. Le monde autour des personnages est déprimant : adultes violents, alcooliques ou abîmés par la vie au point de ne plus rien en attendre, misère et dénuement, violence et injustice... Rappelez-leur en permanence que leur situation est des plus précaires et forcez donc les personnages à tenir les comptes : leur principale préoccupation sera de savoir combien de repas ils ont encore devant eux.

### Paroles d'enfant

« Avant, je traînais avec les grands de la bande à Marceau. C'était quand ils étaient pas encore en tôle après avoir asmaté et tué un pauvre poivrot pour lui piquer sa montre et ses grolles. J'étais le plus petit ou pas loin. En tout cas, le plus jeune. Eux, ils couraient les filles et ils les emmenaient sous les passerelles, dans les filets des mitiers. Ça fait de bon hamac et ils disaient que pour tirer un coup, c'était le plus confortable... Au moins, on pouvait en mettre partout sans gêner la taulière ! Bref, pour vous dire, qu'à l'époque, je m'intéressais pas aux filles, même si ça a bien changé et que j'aime bien les hamacs à mitier moi-aussi maintenant... Du coup, après la jaille dans les bals des salles de quartier, ils se levaient des minettes ou emmenaient leur régulière et moi je me retrouvais tout seul comme un con, avec une poignée de caramels. Comme j'avais pas plus sommeil à l'époque que maintenant, je marchais pas mal, en faisant gaffe de rester pas trop loin d'eux. Je dis pas que j'ai pas aussi regardé quelques fois, mais on voyait pas bien à cause des ombres. Par contre j'aimais bien le bruit des filles. Ça c'est chouette, le bruit des filles le soir sous les passerelles. Dommage que certains ici sachent pas y faire !

Bref, tout ça pour vous dire, qu'un soir, j'étais tout seul à traîner après le bal. Tout le monde était allé se pager et moi, je me baladais. C'est là que je les ai vus. Trois types qui causaient avec un Stalyte. Je suis sûr que c'était un Stalyte, j'en avais vu un, une fois, dans les jardins suspendus. Il était énorme avec des capes très lourdes et son espèce de masque bizarre en sélénium. Les trois types lui causaient, j'en suis sûr, même s'ils ne disaient rien à voix haute. Y'en a un, c'était un scientifique, celui qui bosse au dispensaire de Tublance, avec sa cicatrice en croix sur le front. L'autre, c'était le patron de la Belle-Peur, le mareyeur du Borgne. Le troisième, je sais pas qui c'était mais il ressemblait à un officier de la flotte. Et, promis, juré, craché, je vous jure qu'ils causaient sans un mot, par télépathie comme ils disent dans les livres. À un moment, le Stalyte s'est tourné vers moi, alors je me suis barré à toute berzingue. Après, en y repensant, je suis sûr qu'il m'a dit un truc dans ma tête... mais vous voulez savoir quoi ? j'ai eu bien trop les foies pour être resté à l'écouter. »

- Le conteux, 14 ans



Paroles d'enfant

« Mon premier baiser ? J'avais cinq ans et j'étais super amoureux d'une fille à l'orphelinat. On était inséparables. Elle s'appelait Soline. Jusqu'au jour où des gens sont venus la chercher. Je l'ai plus jamais revue. Et je serai plus jamais amoureux. »

- Tobias, 9 ans

## ASSISTANCE PUBLIQUE ET ORPHELINS EXILÉENS, UN ESSAI

Majesté,

*Vous trouverez ci-dessous un condensé du rapport dont vous avez bien voulu me confier la réalisation. La version complète de ces travaux, accompagnée de nombreuses ressources photographiques, a été déposée au greffe du bureau des affaires sociales du royaume. Comme j'ai déjà eu l'occasion de le signaler à votre Majesté, la situation alarmante des nombreux orphelins laissés sans ressources dans le sillage de la guerre contre Kargarl me préoccupe au plus haut point. Notre royaume ne dispose pas aujourd'hui de structures à même d'absorber ces petits nécessiteux jetés sur les routes, qui finissent dans nos faubourgs, affamés, malades et désespérés.*

*Votre volonté d'établir un rapport précis et circonstancié du traitement de l'enfance orpheline chez nos voisins exilés m'a permis d'entrevoir des solutions, même si toutes les instances mises en place dans la Cité d'Acier ne me paraissent pas réalisables (ni même souhaitables pour certaines) au sein de notre royaume d'Autrelles. Comme vous le constaterez, l'enfance exilienne en danger reste malheureusement un thème d'actualité, et ce malgré les avancées de la Concorde sociale prônée par les penseurs lunaires. Son traitement est indissociable de celui appliqué à la pauvreté en général, aux exclus, indigents ou handicapés en particulier. C'est pourquoi je me suis tout d'abord attaché à décrire l'évolution de cette prise en charge de la pauvreté avant de décrire les différentes instances mises en place spécifiquement pour l'enfance.*

*Baron Ortois d'Osmain, Conseiller spécial aux Affaires Sociales du royaume d'Autrelles.*

### LES MAISONS DE TRAVAIL

#### Indigence : une perspective

La pauvreté a toujours été une composante de la brillante cité d'Exil. Lorsque celle-ci était isolée, soumise à la simple loi de la survie alimentaire et aux déchirements égotiques de la noblesse, la pauvreté était une condition de vie générale dans laquelle chacun se reconnaissait et au sein de laquelle chacun avait sa place – il n'y avait simplement pas assez de ressources sur la lune noire pour permettre à la fois aux patriarches de briller et aux travailleurs de profiter du confort. Chacun à sa place, tous à la même enseigne, la situation perdura durant plusieurs siècles, favorisant l'émergence de cette solidarité toute particulière que l'on nomme aujourd'hui Concorde sociale.

L'émergence d'ADMINISTRATION, du corps des

Ingénieurs civils, des scientifiques même, créa une nouvelle classe sociale intermédiaire qui sortait de la fange en dépossédant les nobles d'une part de leur munificence. C'est sans doute à ce moment que l'idée d'indigence commença à faire son chemin et qu'on vit combien une grande partie de la société exilienne était pauvre.

La situation s'aggrava encore lors de la grande révolution économique corpolitaine de la fin du premier siècle après l'ouverture des Portes d'Airain. Objectivement, les écarts entre pauvres et riches ne s'accrochèrent pas démesurément mais une grande partie de la population vit son niveau de ressources s'améliorer sensiblement, y compris dans les milieux prolétaires. Pourtant, beaucoup se retrouvèrent exclus de ce nouvel essor et devinrent les défavorisés que le voyageur croise quotidiennement dans la cité, emplissant les quartiers décades de leurs malheurs et les bas-fonds de leur détresse.

Plusieurs réponses furent apportées à la pauvreté en Exil – la plus simple et la plus courante étant de l'ignorer purement et simplement. Mais ADMINISTRATION ne pouvait longtemps laisser le Consistoire sans une réponse appropriée. Cette réponse fut la création, en 87, de la première maison de travail. Cent vingt ans plus tard, il en existe plus de trente en Exil qui accueillent entre 25 et 43 000 indigents, infirmes, vieux et orphelins.

Les premières tentatives d'aide à destination des pauvres passèrent par des distributions frumentaires, des aides physiques et monétaires tandis que les bénéficiaires restaient chez eux. Très rapidement, on les invita à entrer, à temps complet, dans des établissements où ils recevraient soins, nourriture et logement en échange d'un temps de travail quotidien. Là, les pauvres n'encombreraient plus les passerelles et ils seraient plus facilement contrôlés.

#### Une maison pour tous

La vie à l'intérieur des maisons de travail est conçue pour être aussi peu agréable que possible : les hommes, les femmes, les enfants, les infirmes et les valides sont logés séparément. On leur donne une nourriture répétitive et simple. Ils doivent porter un uniforme et dorment dans des dortoirs communs. Un bain leur est autorisé chaque semaine. Les valides reçoivent un travail dur, comme effiloche des cordes usées pour en récupérer les fibres ou préparer les matières premières de l'industrie exilienne. Les infirmes et les vieux passent leur temps dans des déambulateurs ou des maladreries, avec peu de visites. Les parents ont des contacts limités avec leurs enfants – parfois pas plus d'une heure par semaine le jour de repos.

Assez rapidement, la grande majorité des gens qui rejoignirent les maisons de travail ne furent pas les chômeurs mais les vieux, les infirmes, les orphelins, les filles-mères sans ressources, les malades physiques et mentaux. Aujourd'hui encore, entrer dans une maison de travail est considéré comme l'humiliation, la dégradation ultime pour nombre de personnes. Pourtant, les

maisons de travail ne sont pas des prisons. On peut, en principe, y entrer et en sortir à sa guise, par exemple quand on trouve du travail à l'extérieur. Quelques-uns se sont même fait une spécialité d'aller et venir, considérant la maison de travail comme un refuge amical pour les temps difficiles. D'autres, au contraire, y rentrent pour y rester une vie entière.

*« Pour l'instruction de la jeunesse*

*L'encouragement au travail*

*Le secours de la volonté*

*Le support de la vieillesse*

*Et le soulagement de l'infirmité et de la douleur »*

Inscription au frontispice d'acier de la maison de travail « Concorde ».

On entre dans une maison de travail pour de nombreuses raisons – en général, parce qu'on est trop pauvre, vieux ou malade pour subvenir à ses besoins. Avant l'instauration des asiles d'aliénés, les maisons de travail étaient aussi le lieu d'accueil des malades mentaux et des fous. C'est toujours une expérience traumatisante que de rejoindre un tel établissement. Ce ne sont pas des prisons et c'est toujours un acte volontaire, douloureux, de le faire, d'autant qu'il s'accompagne toujours d'une déchéance des droits civiques (droit de vote pour ceux qui l'avaient obtenu précédemment). Ce n'est pas pour rien si on nomme l'entrée des maisons de travail le « porche des larmes ».

## Fonctionnement

C'est le maître de maison qui autorise ou non les gens à entrer soit en recevant des demandes d'urgence, soit à partir de l'avis d'une commission administrative (dépendant de SANITATION) chargée d'enquêter dans les quartiers difficiles et qui, repérant des indigents en grand besoin, leur propose de rentrer dans les maisons de travail.

En entrant, les personnes sont rasées (pour les infections et la vermine), reçoivent un bain (sous surveillance) et se voient remettre un uniforme. Leurs habits sont nettoyés et désinfectés, avant d'être rangés soigneusement avec toutes les autres possessions – ils ne leur sont rendus qu'au moment du départ de la maison. La seule possession des entrants est leur uniforme et le lit métallique qu'ils occupent dans leur dortoir.

Les arrivants sont séparés selon sept catégories, chacune rejoignant une aile ou un étage de la maison :

1. Hommes âgés ou infirmes.
2. Hommes valides et garçons de plus de 13 ans.
3. Garçons entre 7 et 13 ans.
4. Femmes âgées ou infirmes.
5. Femmes valides et filles de plus de 16 ans.
6. Filles entre 7 et 16 ans.
7. Enfants de moins de 7 ans.

Les maris, femmes et enfants sont séparés dès leur arrivée et il leur est interdit de se revoir sans autorisation. Selon les établissements, les couples mariés de plus de soixante ans peuvent demander à partager une chambre commune tandis que les enfants de moins de sept ans peuvent être élevés dans le quartier des femmes. Il peut aussi y avoir des aménagements pour que les parents voient leurs enfants plus régulièrement. Mais tout cela est soumis à l'approbation et à la bonne volonté du maître de maison.

La discipline est assez stricte dans les maisons de travail. Les peines les plus fréquentes – lorsqu'on désobéit au règlement intérieur interdisant le bruit, les querelles, les sorties non-autorisées, les dégradations, le refus de travailler, l'insubordination, la vulgarité, etc. – vont de la privation de nourriture à l'enfermement dans les geôles municipales, en passant par la réclusion dans des placards au sein de l'établissement.

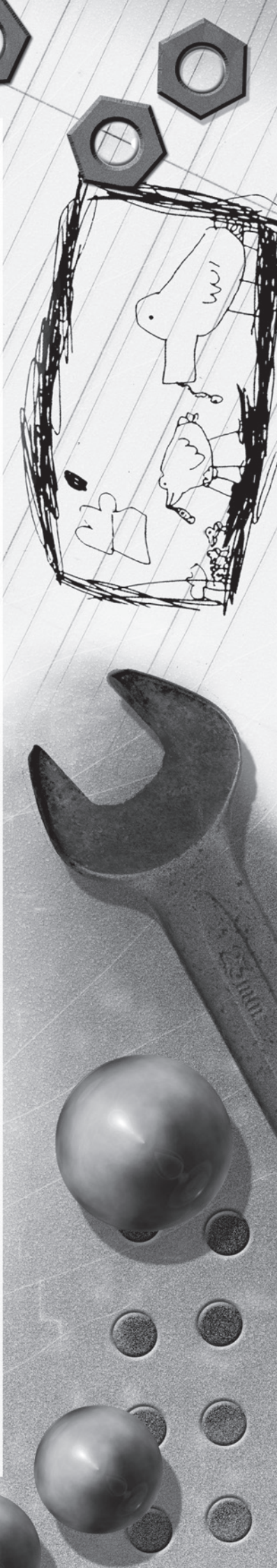
Le travail proposé est des plus divers : il faut notamment assurer l'intendance de la maisonnée. On peut ainsi compter, dans la Maison de la passerelle Choumate : 21 blanchisseuses, 22 couturières et brodeuses, 12 balayeu-ses, 12 assistantes (4 en cuisine, 4 à la pouponnière et 4 pour repriser les chaussettes). Côté homme, il y a 2 menuisiers, 1 couvreur, 1 matelassier, 1 forgeron, 3 portefaix, 1 mitier, 6 hommes qui surveillent les fourneaux, 3 qui assistent le maçon, 4 qui chaulent les pièces, 2 qui nettoient les sanitaires, 1 qui s'occupe du chauffage et de l'approvisionnement en charbon, 18 qui pèlent les légumes et épluchent les glôrks, 1 messenger, 26 hommes de garde, 2 concierges, ainsi que 12 garçons chez le tailleur.

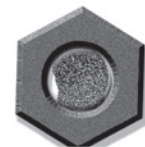
Les autres doivent rejoindre l'un des ateliers attenant : effilochage de cordes et de tissus, fabrication de farine de champignon, de farine d'os (fertilisant pour les cultures et les jardins), traitement de diverses matières premières nécessitant de nombreuses manipulations coûteuses, etc..

Il est possible de sortir librement de la maison de travail si on est majeur, avec un simple préavis de trois heures. L'homme en charge d'une famille doit emmener celle-ci avec lui. Des permissions de sortie sont accordées pour essayer de trouver du travail à l'extérieur.

Nous ne parlerons ici que très brièvement des personnes assurant l'encadrement des maisons de travail sous le contrôle de SANITATION : le maître et la matrone, les maîtres d'école, le médecin, les infirmières, le portier, les maîtres d'atelier. Tous sont des employés d'ADMINISTRATION, appointés par elle. Ils ont des tâches et des responsabilités très précises, listées dans leur contrat, mais il y a peu de vérification dans les faits et des visiteurs ont pu constater de nombreux abus par le passé.

Les orphelins et les enfants abandonnés par leurs parents ont tout d'abord été accueillis dans ces maisons de travail – et ils le sont encore très souvent. C'est là qu'il y a le plus de place, bien que les conditions soient assez affreuses pour la jeunesse, confrontée à la violence et à la misère des adultes. Les enfants y reçoivent une éducation





primaire complète, avant 13 ans, et des soins appropriés (même si la variété alimentaire ne soit pas d'usage et que nombre d'entre eux souffrent de malnutrition et de carences plus ou moins sérieuses).

### Avis circonstancié

Cette « politique d'enfermement caritative » est, selon moi, une aberration sociale, qui bien souvent maintient les nécessiteux dans une situation où l'amélioration de leur condition est impossible. C'est là, à mon sens, l'un des effets pervers de la Concorde sociale exiléenne, favorisant parfois une stagnation des classes sociales de la cité à une promotion sociale forcément plus revendicative. Sans surprise, ce type d'établissement a d'ores et déjà été adopté par le gouvernement sostrien. Sa logique de « mise au travail des inoccupés » découle directement de cette conception exiléenne et a notamment donné lieu aux terribles trains-ateliers.

### LES ORPHELINATS

#### Des maisons spécifiques

De nombreux théoriciens sociaux exiléens partagent toutefois l'avis exprimé ci-dessus et sont conscients de l'importance de donner un cadre de vie et une éducation sans faille aux enfants sans famille. Ce sont les conditions de vie dans les maisons de travail, difficiles pour des enfants, qui ont ainsi conduit à de nombreuses initiatives personnelles et à la création d'orphelinats. Les orphelinats ne sont pas, à proprement parler, récents. Certains existent même depuis beaucoup plus longtemps que les maisons de travail mais ils étaient, le plus souvent, créés et maintenus par les familles patriarcales à destination des enfants de leurs clients et sujets. Plus récemment, des grands patrons ont créé des orphelinats pour accueillir les enfants d'ouvriers tués au travail ou décédés des suites de maladies.

Les orphelinats sont placés sous le contrôle de SANITATION mais, contrairement aux maisons de travail, sont – pour la plupart – des organismes privés. Ils reçoivent des dons et vivent de la charité de riches mécènes (les dons sont déductibles des impôts).

Parfois, les conditions de vie sont à peine meilleures que dans les maisons de travail mais, on doit bien le reconnaître, les enfants y sont plus en sécurité. Ils n'ont pas à supporter la promiscuité d'adultes en situation précaire, toujours à la limite des comportements les plus déroutants ou dangereux.

Bien que la structure et le fonctionnement des orphelinats soient très différents selon les lieux – c'est toujours une question de personnes – il existe tout de même plusieurs constantes. Les orphelinats exiléens ne sont jamais de grosses structures. Ils accueillent rarement plus d'une vingtaine d'enfants et jamais plus d'une cinquantaine pour les plus importants. Le travail principal du directeur ou de la directrice est de trouver les fonds nécessaires à l'entretien de la maison et des enfants. Le plus souvent,

trois ou quatre personnes travaillent à plein temps – gouvernante, cuisinier, commis, etc. – tandis que les enfants suivent une scolarité normale à l'école du quartier. Il est assez rare, en effet, que les cours soient dispensés en interne (contrairement aux maisons de travail).

#### Paroles d'enfant

« À l'orphelinat du Clos-Lumine, on allait à l'école du quartier avec les autres gamins. Madame Glotild nous emmenait tous les matins et revenait nous chercher en début d'après-midi après la classe. On n'avait pas long à faire et c'était toujours avec la Glotild devant, en train de remuer son gros popotin et la mamzelle Catrinne derrière, une vieille fille toute raide et toute pimbèche qu'on faisait tourner chèvre.

Un jour, à l'école, je me suis pris une roustie. Pas méritée. Une gamine est venue dire au maître que je l'avais touchée et cognée. Comme elle saignait de la lèvre et que sa robe était déchirée à l'épaule, le vieux grigou l'a crue et m'a foutu une de ces dérouillées. Il en a cassé sa règle ! Tu parles de bleus que j'avais. En fait, c'était un autre gars de la classe qui avait fait le coup, mais comme la fille aimait pas les p'tits de l'orphelinat parce qu'on puait et qu'on n'avait pas de parents, elle m'a tout mis sur les endos.

Le soir, en revenant de l'école, je me suis esbigné. Marre de tous ces morveux et pas question de retourner à l'école. Au moment où on suit la passerelle Padlar, il y a un instant parfait. J'étais bien au milieu de la colonne pour que les deux cerbères n'aient pas le temps de réagir et je me suis cassé en courant par la petite échelle qui monte sur la gauche. Hop, un saut pour me retrouver une passerelle plus bas – je me suis esquiné en sautant, j'allais trop vite. Je me suis ouvert la joue sur une stupide statuette en fonte. C'est là que j'ai topé ma cicatrice. Je saignais comme un sac à viande quand je me suis barré. Ça gueulait sévère derrière mais ils m'ont jamais rattrapé. Après, le gars qui avait cogné la fille, je l'ai attendu, je l'ai cogné à mon tour et je l'ai laissé à poil – au moins, ça m'a permis de me faire une valochette correcte ! »

- Quinègne, dit « la balafre », 12 ans

### Le sort de l'enfant

Plusieurs cas de figures peuvent amener au placement des enfants dans les orphelinats. Tout d'abord, l'enfant peut y être directement et anonymement abandonné. Après déclaration subséquente, c'est le tribunal administratif qui décide du placement définitif de l'enfant dans tel ou tel établissement (en fonction de la place) ou son renvoi en maison de travail. Ensuite, l'enfant peut y être placé temporairement, pour cause de grande détresse familiale, souvent par des mères ou des pères isolés qui ne peuvent subvenir à l'éducation de leur enfant. Dans ce cas, soit ils payent une pension minimale à l'établissement après accord à l'amiable (c'est le cas le plus fréquent) et ils peuvent reprendre leur enfant dès que cela va mieux pour eux, soit ils doivent effectuer une déclaration de renoncement de droits parentaux et l'enfant devient alors pupille exiléen, avec placement par le tribunal administratif.

Étrangement, cela ne fait que quelques années que l'on a commencé à considérer l'adoption des orphelins par des familles d'accueil. Avant, on considérait que l'état d'orphelin se suffisait à lui-même. L'adoption était une affaire privée qui se décidait au sein des familles, des groupes sociaux, quand l'oncle, le parrain, le voisin, recueillait le malheureux. Une fois placé, l'enfant changeait de statut et Exil devenait sa famille – l'amenant le plus souvent jusqu'à la carrière militaire ou au service des familles patriarcales quand c'était celles-ci qui s'occupaient de son éducation. Aujourd'hui, une famille en mal d'enfant peut déposer une demande administrative d'adoption. Dès que la demande est acceptée (en général au bout d'un an), le couple demandeur peut se rendre dans l'orphelinat qui lui a été indiqué pour choisir un enfant. Plusieurs centaines d'enfants en bas-âge sont ainsi adoptés chaque année, diminuant d'autant la population des orphelinats. Pourtant, celle-ci continue de grandir avec l'arrivée de familles forgiennes indigentes qui finissent, tôt ou tard, par se débarrasser de leurs enfants surnuméraires.

### Avis circonstancié

Sans aucun doute, voilà le modèle que je préconiserais auprès de Votre Majesté, comme guide de notre nouvelle politique de l'enfance. Bien entendu, le système n'est pas parfait : certains orphelinats sont tenus par des entrepreneurs profiteurs, ne s'intéressant qu'aux indemnités journalières qui leur sont confiées pour le soin des enfants, laissant ceux-ci dans le dénuement le plus intolérable. Bien entendu, les établissements sont soumis au contrôle des institutions administratives mais certains passent entre les mailles du filet. De la même façon, le bien-être que l'on recherche et assure aux orphelins est avant tout matériel et n'est aucunement marqué de sentimentalisme. Certains établissements sont ainsi très durs (brimades, humiliations) mais pourtant considérés comme « bien tenus », car propres et correctement entretenus. Ainsi, la réalité morale est bien plus sombre qu'on ne le pense : ballottés entre établissements, séparés, dans tous les cas en manque d'amour et de considération filiale, les enfants considèrent pour la plupart les orphelinats comme de véritables prisons.

### AUTRES DESTINS

#### Les hauts-murs

Les hauts-murs sont le nom donné aux établissements disciplinaires destinés aux mineurs délinquants. Ce sont des établissements durs, où les enfants apprennent les vertus de la discipline et de la Concorde sociale sous la férule de geôliers tous plus violents et aigris les uns que les autres. Les hauts-murs sont le cauchemar des jeunes fugueurs et des enfants des rues – ils signifient non seulement privation de liberté mais aussi brimades et violences quotidiennes, tant de la part de leurs gardiens que des autres jeunes. Les bagarres, le racket, les viols des

plus vieux sur les plus jeunes, y sont monnaie courante.

Le placement des enfants en centres fermés est décidé par les autorités administratives. En général, un enfant qui y entre y restera jusqu'à sa majorité avant d'en être assez brutalement expulsé (à moins qu'il ne s'évade). Il y apprendra un métier manuel et devra plier ou rompre. Il est d'ailleurs assez étonnant de constater que les hauts-murs forment un nombre considérable de futur mitiers : l'amour des grands espaces, l'absence de peur et le désir d'appartenir à un corps reconnu mais différent du reste de la population sont les caractéristiques marquantes des anciens des hauts-murs. Ils partagent tous les mêmes cicatrices et l'impression qu'on leur a volé leur enfance.

Malgré le nom générique de hauts-murs, il me faut signaler à Votre Majesté que certains de ces centres sont situés en dehors de la Cité lunaire, sur des îlots d'obsidienne. C'est le cas du Centre 23, communément connu sous le nom de « l'île des destins brisés », aussi bien par les orphelins d'Exil que par leurs geôliers. Qu'on ne s'y trompe pas : il s'agit bel et bien là de pure déportation, en tout point équivalente aux centres réservés aux bagnards adultes.

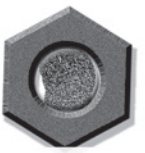
Une accroche ? Un ou plusieurs PJ sont arrêtés pour chapardage et rapidement condamnés à la déportation sur une « île de redressement pour jeunes délinquants ». Les autres doivent tout faire pour tenter de les libérer avant que n'appareille le navire de déportation.

#### L'île des destins brisés

Elle apparaît, nimbée de brumes voraces, dans les cauchemars des enfants. On en parle à mi-voix lors des veillées. Même les plus durs n'osent pas en rigoler... Ce monstre au souffle de braise, c'est le centre d'internement 23, celui qu'enfants et gardes-chiourmes appellent « l'île des destins brisés ».

Surgie de l'imagination d'un haut-fonctionnaire persuadé de la valeur éducative du coup de trique, l'île est réservée aux jeunes délinquants, aux chapardeurs récidivistes et, d'une manière générale, à tous ceux qui refusent de se plier à la discipline des centres classiques. Il arrive malheureusement, et plus souvent qu'on ne pourrait le penser, qu'une oie blanche soit lâchée dans ce véritable univers carcéral où certains pensionnaires n'ont plus rien d'enfants...

L'île est approvisionnée, toutes les quinzaines, par un navire militaire. Il débarque vivres et matons de relève. Les jeunes condamnés, eux, sont amenés ici par un navire de déportation pénitentiaire qui fait le circuit entre de nombreux bagnes de l'océan Noir : la première épreuve du jeune bagnard est donc de rester plusieurs jours à fond de cale, séparé des assassins et des truands par un simple grillage... Une fois passé les écueils, le navire aborde au quai d'obsidienne de l'îlot. C'est alors la longue marche vers la tour pénitentiaire qui se dresse au sommet



### Le Paragon, rectitude et savoir

Classé « établissement d'exception », trois fois félicité officiellement par ADMINISTRATION pour sa gestion, le Paragon a valu à sa directrice, Mlle Aube Permuche, d'être citée à l'ordre des citoyens pour « services rendus à la Concorde sociale ». À la fois étonnamment moderne et terriblement rétrograde, le Paragon représente en quelque sorte la quintessence de l'éducation sociale vue par les fonctionnaires.

Mlle Permuche est dévouée corps et âme à son orphelinat. Fille d'un riche corpolitain, elle s'est révélée trop laide et trop rêche pour espérer intéresser un beau parti. Les rares à avoir tenté l'expérience, plus attirés par la fortune de papa que par le charme de la belle, ont vite renoncé devant la rugosité d'Aube. Sens de l'ordre, de la discipline, des mœurs droites et de la morale la plus rigide : un véritable truc à tuer l'amour, même vénal. Qu'importe : Mlle Permuche n'a jamais été portée vers la bagatelle et elle s'est investie à corps perdu dans l'assistance sociale. Vouant un culte à la Concorde sociale, elle s'est forgée un véritable devoir de guider les masses ignorantes vers le savoir et une élévation sociale « raisonnée ». Son père a largement financé cette lubie (« il faut bien qu'elle s'occupe ! ») et Permuche a remué ciel et terre pour obtenir des dons faramineux des amis de son père – la plupart du temps en utilisant sa méthode favorite : la culpabilisation !

Ainsi est né le Paragon, établissement modèle. C'est un cube ingénierique, tout en acier, pouvant accueillir une centaine d'orphelins des deux sexes. Chaque chambre est un module identique : deux lits métalliques, un caisson pour les affaires, deux bureaux en acier munis de lampes boulonnées. Les sanitaires sont communs à chaque étage. Plusieurs salles communes sont disponibles pour les nombreux cours qui sont distillés aux pensionnaires. La sécurité est renforcée : pas question de fuguer ! Chambres de surveillants à chaque bout d'un étage, bureau vitré du surveillant général, système de haut-parleurs et ligne directe avec les surveillants dans chaque chambre : ici la délation est fortement incitée. Des cellules d'isolement sont même prévues pour les plus récalcitrants et les récidivistes sont généralement envoyés en maison de redressement après plusieurs incartades.

Le programme d'éducation allie discipline et enseignement. La sévérité est exemplaire, les punitions nombreuses, les châtiments corporels légers autorisés. Toutefois, aucun enfant n'est ici réellement maltraité : Mlle Permuche ne le permettrait pas. Sous ses dehors de croque-mitaine, elle aime profondément ses petits pensionnaires. Les enfants sont donc bien soignés, un docteur à plein temps travaillant dans l'infirmerie high-tech du Paragon. Le programme éducatif est très lourd. Il allie éducation technique (chaque enfant doit ressortir du Paragon avec des connaissances manuelles minimum, des représentants de plusieurs corps de métiers donnent donc des cours...), éducation artistique (principalement par le chant et la chorale) et éducation sociale et morale. C'est cette partie du programme que prend directement en charge Mlle Permuche. Cours d'histoire exiléenne aux fins d'édification, cours de maintien et de politesse, cours de morale et de bonnes mœurs, cours de respect de la Concorde sociale, cours d'initiation aux démarches administratives de base... Le parfait petit citoyen en herbe !

La plupart des gosses de la rue voient le Paragon comme une entité monstrueuse prête à les happer pour ne les recrachter qu'une fois formatés. C'est oublier que l'établissement de Mlle Permuche, en vingt ans d'existence, a sauvé d'une mort annoncée de nombreux gamins...

d'un promontoire rocheux, drapée dans le brouillard. Des coups de fouet rappellent au gamin impressionné qu'il n'est pas là pour admirer le paysage. La prise de quartier est toujours traumatisante : fouille au corps, brimades, douche forcée au jet glacé, épouillage à la brosse métallique et enfin défilé dans la cour intérieure sous le regard moqueur des autres pensionnaires. Les enfants sont parqués dans des dortoirs accueillant chacun une vingtaine d'entre eux. La promiscuité est naturellement totale et la violence quotidienne. Chaque dortoir est ainsi un véritable microcosme, avec ses règles informelles, ses caïds, ses souffre-douleur... Tant qu'en apparence le dortoir reste calme, les gardes se moquent comme d'une guigne de ce qui s'y passe vraiment. Certains pensionnaires des plus fragiles se suicident, d'autres cherchent l'évasion en léchant les coques bleuâtres ramassées sur la côte, aux vertus légèrement hallucinogènes.

La réhabilitation passe par le travail, comme le répète à l'envi le directeur Odouère, un ancien militaire. Les gamins effectuent des forages dans le roc de l'île, officiellement pour en extraire du minerai de fer. En réalité, le gisement est anecdotique et il s'agit avant tout de crever à la tâche les prisonniers pour « en faire des hommes ». Certains chanceux travaillent à la cantine, au lavage des vêtements ou au nettoyage des dortoirs. L'éducation n'est pas oubliée : plusieurs gardes ont été improvisés profes-

seurs et dispensent des cours bancals d'orthographe et de grammaire de base. Les distractions ne sont pas nombreuses et consistent surtout en des séances de sport.

Plusieurs personnalités ont dénoncé les conditions de vie sur l'île et un article virulent de l'Indépendant exiléen a ému la population exiléenne. Une commission a été nommée pour réformer l'île et offrir de véritables chances d'insertion à ses pensionnaires qui, souvent, ne quittent le centre de redressement que pour s'en aller vers une prison d'adultes... Mais les choses évoluent très lentement. En attendant, l'île reste une peur ancrée en chaque enfant des rues. Les pires légendes circulent sur les traitements qui attendent l'infortuné et cela n'est sans doute pas prêt de changer.

### La Morgue

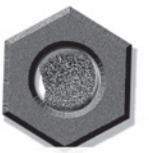
Nous ne nous étendrons pas ici sur la Morgue, abondamment traitée en d'autres ouvrages, mais il nous semble important de l'évoquer. Les enfants contrefaits, les bossus, les becs-de-lièvre, les pieds-bots, les trisomiques, les siamois et les nains, sont presque inconnus en Exil. Non qu'il n'en naisse aucun ! mais ils sont simplement tous abandonnés et, depuis très longtemps, aux frontières de la Morgue. Ils y sont recueillis et n'en ressortent que des années plus tard, soit pour se mêler à la population (le plus rare) soit à l'occasion de la fête portuaire.

Cette tradition barbare et étrange ne semble poser de problème à personne. Il s'agit d'un acte normal et miséricordieux car ces enfants disgraciés trouveront un meilleur accueil dans les profondeurs du port que sur les passerelles.

### Une forme de conclusion

Tous les détails, ainsi que des tableaux fort complets des coûts et budgets relatifs à l'encadrement des orphelins, sont disponibles dans mon étude. Connaissant, Majesté, l'intérêt que vous portez à ce sujet, je sais que ma demande de création d'orphelinats officiels sera bien accueillie. Je reste naturellement à votre entier service pour la mise en place de telles institutions. Si encore une fois, nos cousins exiléens nous montrent une voie à explorer, je suis certain que les spécificités de nos réformes ne pourront qu'améliorer leurs réalisations, comme toujours voilées par une interprétation hypocrite de cette belle pensée qu'est la Concorde sociale. Les enfants d'Autrelles, qui paient un si lourd tribut à la folie de nos voisins continentaux, ne méritent pas moins.





## LES SCÉNARIOS

Voici maintenant une série d'amorces de scénarios. Ils ne sont pas totalement développés, laissant à l'Administrateur une large marge de manœuvre (et un peu de travail aussi, y a pas de raisons !). Ils sont plutôt rocambolesques, dans l'idée de donner un aspect feuilleton aux aventures des enfants, et abordent plusieurs types d'ambiance. Dans l'absolu, ils sont tous plus ou moins facilement adaptables à des personnages classiques et pourront donc vous servir de base en cas de trous dans votre campagne habituelle. Toutefois, leur thème nous semble plus adapté à une exploitation avec des gamins, notamment en raison du syndrome « David contre Goliath » qu'ils ne manqueront pas de susciter chez les joueurs.

### POUVRE PETITE FILLE RICHE

#### L'ange du troisième sous-sol

En pleine nuit, les gamins sont réveillés par de discrets sanglots qui semblent être répercutés par les canalisations de leur refuge. Une petite exploration leur permettra de découvrir, assise sur un longeron, une petite fille en larmes. Si on l'approche, elle tentera maladroitement de fuir, mais maîtrise visiblement très mal l'art de se faufiler entre les passerelles. Elle finira par se recroqueviller dans un coin. C'est une gamine aux vêtements très élégants, même s'ils sont maintenant sales et déchirés. Elle s'est fait de nombreuses griffures et petites coupures, et tousse assez violemment.

Très effrayée, la gamine sanglote et refuse de dire qui elle est. Ceci dit, les personnages se rendent vite compte qu'elle a froid et que la toux qui la secoue risque de dégénérer si rien n'est fait. Si on réussit à l'amadouer, elle racontera qu'elle est poursuivie par des hommes très méchants et très dangereux. Elle implore alors l'aide des personnages, leur affirmant qu'elle a appris de terribles secrets, qu'on a massacré sa famille mais que si on retrouve son « oncle Martin », il pourra l'aider – et par la même occasion offrir une somptueuse récompense aux enfants, car il est « très riche et très puissant ». Pas besoin d'être un devin pour comprendre que son récit

est cousu de fil blanc, mais son atmosphère de mystère devrait passionner les gosses (rappelez bien aux joueurs qu'ils interprètent des enfants à l'imagination fertile, pas des aventuriers burinés revenus de tout !).

#### Tête à cloques

La vérité est bien plus banale. La petite, qui se nomme Sélestennes de Nilche, a très mal vécu la mort de son père, un puissant associé de Maisons de négoce, il y a trois ans. Et encore plus l'histoire d'amour de sa mère avec un officier exilé et leur prochain mariage. Insupportable et outrageusement gâtée, elle mène la vie dure à cet homme pourtant compréhensif qui fait de son mieux pour l'amadouer. Après une série d'insolences gratinées, celui-ci s'est pourtant énervé et l'a calottée. Mortellement vexée, la petite a profité d'une visite au BazMo pour s'enfuir. Elle s'est naturellement perdue et depuis erre sans but dans le quartier des Passantes. Elle vient de passer la nuit dans le froid mais se refuse à l'idée de ravalier sa fierté et de rentrer chez elle. Au lieu de cela, elle se met en tête de demander à la bande des joueurs de la garder avec eux. Elle se voit déjà mener une vie de liberté sans contrainte sans se rendre compte un seul instant des dures réalités qui accompagnent cette indépendance.

L'idée est de la rendre à la fois adorable (ce qu'elle sait parfaitement être) et insupportable (elle pique des crises d'autorité et de colère, ne comprenant pas qu'on ne puisse immédiatement accéder à ses moindres désirs). Dans un premier temps, elle sera très excitée et demandera à visiter tous les endroits connus des personnages. Elle n'a jamais eu l'occasion de voir cet aspect de la cité. Mais bien vite, elle souffrira du manque de confort et commencera à se languir de sa mère et de ses poupées de luxe... Elle pourra alors révéler sa véritable histoire aux personnages.

#### Les poursuivants

Là où l'affaire se corse, c'est que des gens sont à la poursuite de Sélestennes. Ils forment deux catégories bien distinctes :

#### Paroles d'enfant

« Ouais, j'l'ai fait. Pour me venger. C'te vieille peau de mère maquerelle, elle attendait les p'tites forgiennes toutes seules à la sortie de Chaudron et elle leur posait la patte dessus pour les mettre au turbin. Vieille salope. Elle assistait à tout ce qu'on leur faisait pour les briser et les obliger à aller tapiner dans les bordels à ces gamines. Je le sais parce que je l'ai entendu le dire, un soir. Elle s'en vantait. Elle disait même qu'elle avait tué une fille une fois pour apprendre aux autres à obéir. Tu parles que ça m'a mis dans un sale état. Faut comprendre que ma mère, quoiqu'on en dise, c'était une pute et qu'elle est morte d'un coup de surin de la part de son protecteur. Tu parles d'un connard, celui-là. Il me battait à la maison quand il venait relever les compteurs. C'est à cause de lui que je me suis retrouvé à l'assistance. J'ai pas eu le temps de m'occuper de lui parce qu'il a cassé sa pipe connement. Mais je vais te dire que sinon... Et donc, la vieille là, j'ai commencé à la suivre. Tous les jours, elle allait prendre un verre au même bistrot. Une p'tite coque qu'elle demandait. Elle l'a eu sa coque. J'ai trouvé l'œuf de perce-pierre le plus gros possible, je me suis mis quatre ou cinq étages au-dessus d'elle quand elle buvait son coup et bing. L'œuf lui a fait un trou commac dans le ciboulot. J'l'ai vu en redescendant voir. Les pandores étaient pas encore arrivés. Elle était encore assise, la cervelle sur la table et le verre dans l'œil. C'que j'ai rigolé... Maintenant que je sais que je peux le faire, je les cherche ces cons et je vais tous te les décaniller un bon coup ! »

- Trabert, 13 ans

Tout d'abord, il y a son futur beau-père qui la recherche avec de nombreux amis dans tout le quartier. Ils tentent de quadriller les lieux, et sont notamment équipés de deux ballons-privés. Ils ont même engagé en extra deux mitiers, de quoi faire suer les personnages. Sa mère, complètement terrorisée, a naturellement averti les autorités et les pandores du quartier ont reçu le signalement de la petite. Ils se lanceront à la poursuite des personnages s'ils se rendent compte que ceux-ci sont accompagnés par la gamine. Si Sélestennes n'est pas retrouvée au bout de deux jours, sa mère proposera une très forte récompense pour toute information permettant de la retrouver.

L'autre catégorie est bien plus sinistre. Il s'agit des hommes de main des sœurs Racine, les propriétaires véreuses de l'orphelinat « Sans-souci » (voir livre de base d'Exil, page 245). Alertés par un pandore marron, ils sont au courant de la fugue de la petite fille et vont essayer de mettre la main dessus, histoire de pouvoir exiger une énorme rançon de la part de la famille. Ils connaissent bien le quartier et surtout, ne se préoccupent aucunement de la santé d'une bande de gosses qui se dresseraient sur leur chemin. Ils n'hésiteront en aucun cas à recourir à la violence.

### Possibles actions des personnages

Voici quelques pistes pour explorer cette situation en fonction des réactions des personnages :

☉ L'abandonner à son sort : pas très joli mais possible. À votre guise, elle retrouvera alors sa famille (peut-être les personnages la croiseront-ils, endimanchée, alors qu'elle fera des emplettes au BazMo quelques jours plus tard ; elle les ignorera alors superbement) ou sera capturée par les sœurs Racine. Dans ce cas, assurez-vous que les personnages soient seuls témoins de son enlèvement. La responsabilité de ce dénouement pèsera alors sur leurs épaules.

☉ La conduire chez les pandores : elle refusera farouchement cette solution, mais s'y résoudra si on la contraint. À vous de choisir encore une fois : s'ils confient Sélestennes au pandore marron, il la confiera discrètement aux Racine en échange d'une bonne commission sur la rançon à venir.

☉ La ramener à ses parents : c'est le plus simple si les personnages réussissent à lui extorquer sa véritable histoire. Si elle est encore au début de sa fugue, elle essaiera à tout prix de fuir en faussant compagnie aux personnages, histoire de se mettre dans encore plus d'embrouilles. Sa fuite dans les profondeurs des Passantes vous permettra peut-être de lancer la seconde aventure de cette mini-campagne, « l'ogre des Passantes ».

☉ Rechercher l'oncle Martin. Aussi surprenant que cela puisse être, ce n'est pas une invention. La fillette a bien un oncle Martin, qu'elle idéalise. En fait c'est la honte de la famille, un débauché en permanence imbibé, qui mène un train de vie dispendieux en compagnie d'une bande de personnes peu recommandables, pique-assiette de la pire espèce. Il serait bien incapable de s'occuper de la petite, même s'il en prendra la charge avec plaisir, avant

de la laisser dans un coin de son grand appartement avec une pile d'illustrés pendant qu'il teste une quelconque nouvelle drogue... Dans ce cas, vous pouvez imaginer que certains des « amis » de Martin reprennent à leur compte le plan des sœurs Racine et décident de faire chanter la famille...

### Dans les griffes des sœurs Racine

Si Sélestennes est enlevée sous les yeux des personnages, ils seront les seuls à le savoir. La petite est alors dans une situation très difficile : enfermée et maltraitée dans le donjon des sœurs Racine, elle est en proie aux hésitations de sa mère qui refuse l'idée de traiter avec des criminels... Fierté mal placée des puissants. Alors que SÛRETÉ piétine, espérons que la curiosité des personnages les poussera à suivre les ravisseurs. Il s'agit de mauvais garçons du quartier qui ont leurs habitudes dans les environs de l'orphelinat. Une fois qu'ils auront compris où est retenue Sélestennes, deux options principales s'offrent aux personnages :

☉ S'infiltrer eux-même dans l'orphelinat pour tenter de libérer Sélestennes. Courageux, mais dangereux, il faudra réussir à éviter les gardes-chiourmes, à localiser la gamine et à organiser son évasion. Cela peut être l'occasion d'une haletante course-poursuite. Tout gamin capturé passera un très mauvais quart d'heure aux mains des sbires des Racine.

☉ Avertir la famille ou les autorités. Les pandores auront bien du mal à croire une bande de gosses en guenilles mais il n'est toutefois pas impossible de trouver une oreille attentive (le sergent Minolia par exemple ?). En ce qui concerne la famille, le plus dur sera d'approcher la mère ou le beau-père de Sélestennes (une armée d'employés « bienveillants » se proposeront d'écarter ces vanu-pieds). S'ils y parviennent, l'officier partira tête baissée mener l'assaut sur l'orphelinat pour libérer la petite.

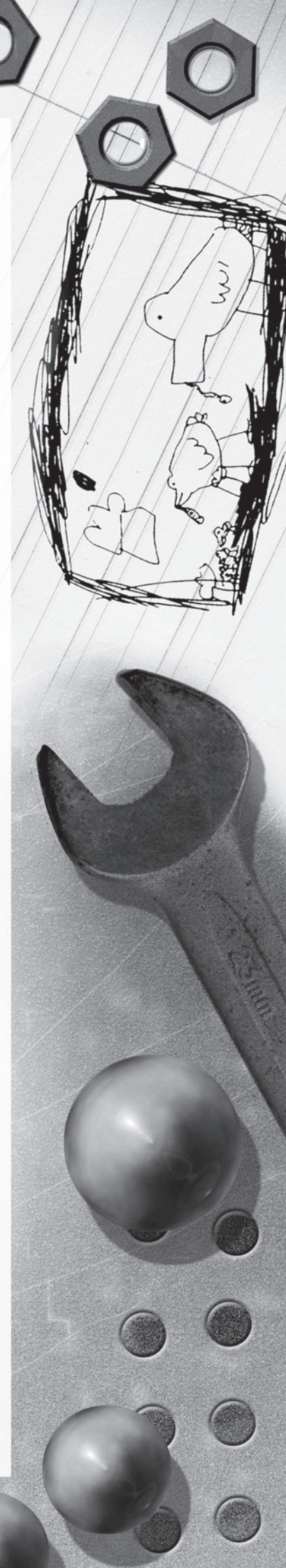
Dans tous les cas, si cette affaire se termine bien, les personnages auront gagné la reconnaissance de Madame de Nilche. Celle-ci refusera toutefois de leur donner l'argent de la récompense : elle essaiera au contraire de les convaincre de se laisser placer dans un orphelinat « décent », l'argent les attendant à leur majorité... Aux joueurs de voir s'ils en ont assez de leur vie de bohème...

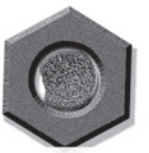
### Les Protagonistes

**Les hommes de main des sœurs Racine** - Acrobate 9 ; Bagarreux 9 ; Citadin 11 ; Filou 9 ; Joueur 9 ; Marin 6 ; Orateur 6 ; Pilote 6 ; Psychologue 9 ; Sportif 11.

**Le pandore marron** - Acrobate 9 ; Bagarreux 11 ; Citadin 11 ; Escrimeur 6 ; Espion 6 ; Filou 9 ; Fonctionnaire 6 ; Orateur 6 ; Pilote 9 ; Sportif 13 ; Tireur 6.

**Le beau-père et ses amis militaires** - Bagarreux 9 ; Citadin 6 ; Connaisseur [enseignement militaire] 9 ; Escrimeur 11 ; Espion 9 ; Fonctionnaire 6 ; Gentleman 11 ; Joueur 6 ; Lettré 6 ; Marin 13 ; Médecin 6 ; Orateur 11 ; Psychologue 6 ; Savant 6 ; Sportif 11 ; Tireur 9.





## L'OGRE DES PASSANTES

Avant d'être une aventure, l'ogre des Passantes est une légende urbaine que les gosses se racontent avec effroi. Les plus bravaches affirment qu'il ne s'agit que d'une histoire pour effrayer les mauviettes ou les plus petits mais aucun n'en mène large quand il s'agit de passer par une passerelle déserte ou une allée sans éclairage public. Plus que tout, c'est la zone morte des Fondres, enclavée au cœur des Passantes, qui effraie et dont on ne parle qu'à demi-mot : ce serait l'antre de l'ogre... C'est pourtant dans cette zone, où il va falloir attirer les personnages, que se déroule cette aventure.

### Légende urbaine

Au cœur du Dédale, le quartier le plus difficile et le plus pauvre des Passantes, se trouve la zone morte des Fondres. Centre ingénierique désaffecté datant de la première industrialisation exiléenne, anciens bâtiments désertés par leurs habitants, passerelles abandonnées et usine de coloration laissée en l'état après une terrible explosion... bien avant que l'on ne commence à murmurer qu'un ogre vivait ici, les Exiléens des alentours se méfiaient de l'endroit : rumeurs d'apparitions fantomatiques, disparitions et drames à la bordure du quartier... Les Fondres sont devenues une de ces zones vides posées au milieu de zones urbaines surpeuplées. Seuls quelques laissés-pour-compte ou désadministrés vivent encore là... Si l'on excepte le fameux ogre censé s'y réfugier.

Si l'on en croit la légende, l'ogre réside dans la zone des Fondres, au cœur d'un maels-tröm d'acier fracassé. Il entasse là, sur de vieilles plates-formes, tout un bric-à-brac récupéré au petit bonheur la chance. Toutes les nuits, il sort de son antre pour arpenter les Passantes. Ce serait une énorme créature difforme de plus de deux mètres, avec des mains gigantesques capables de broyer une tête, ce qu'il ferait par pur plaisir sadique. Vêtu de hardes puantes, il jette sur son dos un grand sac de jute dans lequel il jette les enfants qu'il

attrape. S'ils crient ou se débattent, il les frappe jusqu'à les assommer ou leur coupe la langue d'un vieux couteau de boucher rouillé qui pend à sa large ceinture de fer. Ses emplettes effectuées, il rejoint son antre et prépare son repas en débitant en morceaux les gamins malchanceux avant de les faire bouillir. De leurs crânes évidés, il fait des tasses à thé ou des bougeoirs. Il en aurait des centaines, rangées sur des étagères d'acier. Plus rarement, il enferme sa proie dans une des cages métalliques qui se balancent au bout de longues chaînes rouillées, afin de l'engraisser au gruu de champignons. La nuit, il ronfle et son souffle puissant fait vibrer les longerons d'acier autour de lui. C'est sûrement vrai parce que quand tout est calme près des Fondres, que les tramways ne roulent plus, il suffit de poser son oreille sur une poutrelle pour entendre ce vrombissement régulier...

Pour les gosses, s'approcher des Fondres, c'est montrer un incroyable courage. Bien souvent, on se défie d'y aller et quelques bravaches relèvent le gant, la tête haute, provoquant des murmures d'admiration de la part de leurs petits camarades. Mais leur courage s'étiole après quelques mètres dans cette zone sans vie... n'est-ce pas le lourd pas de l'ogre qu'on entend résonner et se rapprocher ?

### Nettoyage par le vide

Tout d'abord, alertez les personnages sur la légende de l'ogre. Ça ne devrait pas être difficile, c'est un sujet de conversation de choix chez les gamins qui veulent se faire

peur. Et apprenez-leur à se méfier des Fondres, à renfort d'histoires horribles s'il le faut. En gros, il faut qu'ils rejettent toute idée de s'aventurer là dedans un jour, à quel prix que ce soit. Et maintenant, le jeu est naturellement de les forcer à s'y enfoncer ! Ils peuvent par exemple suivre l'un des leurs (ou la gamine du premier scénario) qui y est entré par erreur. En tout état de cause, voilà une idée prête à l'emploi :

Les agents de SANITATION lancent un coup de filet dans le quartier des Passantes alors que personne, et surtout pas les personnages,



ne s'y attend. C'est une vaste offensive, réalisée conjointement avec les ingénieurs civils, contre l'habitat précaire et les petits vagabonds. Motivés par une ligue de vertu (peut-être menée par une Madame de Nilche, édifiée parce que lui a raconté sa fille de la vie des sauvages qui l'ont aidée). L'opération rassemble agents de SANITATION, employés d'ADMINISTRATION, scientifiques, pandores et ingénieurs. Tous les endroits susceptibles d'abriter des vagabonds vont être fouillés. Une fois vides, ces lieux seront recouverts d'une bâche de byssus et traités à l'aide d'une poudre antiparasite. Tout ce qu'on y trouvera (vieux meubles, débris, vêtements) sera brûlé.

Les gamins seront chassés par les officiels. Ceux qui n'auront pas de chance seront conduits vers l'une des quatre grandes tentes dressées sur les places publiques des Passantes. Là, ils seront douchés, décrassés au sable noir avant d'être examinés par des médecins et des scientifiques, vaccinés et éventuellement hospitalisés. Des fonctionnaires tentent d'établir l'identité des gamins capturés. Pour les plus grands soupçonnés de crimes, ce peut être la dernière étape avant l'île des destins brisés. Pour tous les autres, ce sera le départ vers les orphelinats des environs.

Bien entendu, l'idée est que les personnages des joueurs refusent tout net de se rendre à la vindicte administrative et fuient. Mettez alors en scène une épuisante course-poursuite : les ingénieurs ont bouclé les passages menant hors des Passantes. On ne peut donc emprunter ponts ou allées pour sortir du quartier. Mitiers, pandores et agents de SANITATION vont courir après les PJ. Vous pouvez même mettre en scène la capture des gosses puis leur évasion du centre de tri. Mais au final, le seul endroit encore vierge de toute agitation est la zone des Fondres. Les personnages n'ont plus vraiment le choix : l'orphelinat et ses peurs bien réelles ou les fantômes de la zone morte ? Nous prendrons comme hypothèse que les joueurs choisiront mystère et aventure ! Si ce n'est pas le cas, vous pouvez toujours utiliser les informations données précédemment pour mettre en scène leur arrivée à l'orphelinat, ou pire, leur déportation vers l'île des destins brisés.

## Errance dans les Fondres

Avec un peu de chance ou de persuasion, vos personnages vont s'enfoncer dans les Fondres. Rajoutez-en dans le glauque : cette zone n'est plus entretenue par les ingénieurs et n'est « normalement » plus habitée. Des canalisations crevées suintent en permanence d'un liquide graisseux et nauséabond, les passages sont rouillés et branlants. Le silence, à peine troublé par les grincements de l'acier, est oppressant. Si les personnages n'ont pas amené de source de lumière, l'obscurité est profonde. De temps à autre, les PJ croient distinguer une ombre mouvante à la lisière de leur champ de vision. Ils peuvent également faire une découverte macabre, comme un squelette abandonné sur une plate-forme en surplomb et dont les doigts crochus semblent vouloir saisir leurs

cheveux. Il est tout à fait possible qu'une bande de Séraphins décharnés, habitants du lieu, s'en prennent aux personnages pour leur jouer quelques méchants tours. Les gamins entendront leurs longs cris ricanants bien avant de les voir...

Les personnages se rendront toutefois compte qu'ils ne sont pas les seuls à être entrés dans les Fondres. Plusieurs hommes semblent mener des recherches. Nul doute qu'ils penseront être poursuivis. Découverte d'autant plus sinistre que si les gosses espionnent ces visiteurs (jets d'*Espion* ou de *Filon*), ils se rendront compte qu'il s'agit d'un groupe de scientifiques, accompagnés de sinistres sbires « loués » pour l'occasion... En fait, ceux-ci ne sont pas là pour les personnages, mais pour l'ogre. Bien équipés (filets, piques paralysantes ou enduites de sérum tranquillisant), ils se lanceront toutefois à la poursuite de toute ombre entraperçue. Pas la peine donc de détromper les joueurs s'ils sont persuadés que les « immondes scientifiques sortis des enfers des Anciens » sont là pour eux.

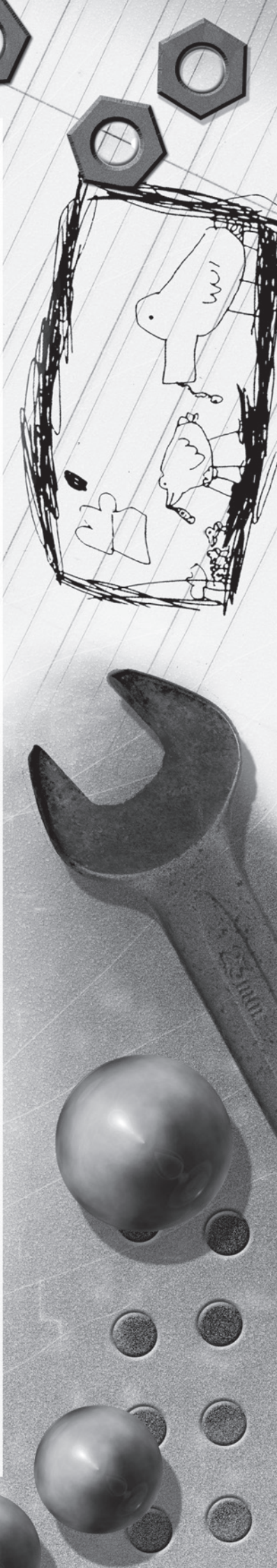
L'autre risque bien réel est représenté par une bande de vagabonds dégénérés qui hantent les lieux. Les personnages peuvent tomber sur leur chef, Romal, mielleux et rassurant au premier abord... À vous de décider du niveau de malaise que vous souhaitez instaurer : simples illuminés adorant une hypothétique entité faite de métal et de chair ou cannibales à l'origine des rumeurs de disparition ?

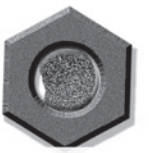
Enfin, à plusieurs reprises durant leur fuite, les personnages croiseront le chemin de l'ogre. Vaste silhouette difforme se déplaçant lentement à la lumière d'une lanterne de fortune, souffle rauque répercuté par les murs d'acier, bruit de pas pesants et traînants. Flanquez-leur une bonne frousse !

## L'antre de la bête

Les personnages peuvent tenter des jets de *Citadin* avec de gros malus mais, de facto, ne connaissent pas cette partie de la cité. En cas de réussite, vous pouvez les guider sur le bon chemin. Pas de chance la passerelle qui leur permettrait de rejoindre les Passantes est bien là mais s'est écroulée : il n'y a plus là qu'un gouffre de 150 mètres de profondeur. Au fil de leurs errances dans le labyrinthe des Fondres, ils vont entrer sans le savoir dans le domaine de l'ogre. Même les vagabonds se méfient de l'endroit. Décrivez-leur un repaire glauque et puant, où les reliques les plus étranges sont entassées. Dans un coin, des restes de repas ont été jetés au sol (ce sont des petits squelettes d'animaux mais ne le leur dites pas ! préférez le bon vieux « Aaah, des doigts d'enfants ! »).

C'est sans doute le bon moment pour faire entrer en scène l'ogre lui-même : c'est une brute de plus de deux mètres de haut, aux longs bras et à la posture presque simiesque. Il dégage une épouvantable odeur et son sourire révèle d'énormes chicots noirs. Toutefois, si l'on s'attarde sur son visage, on découvre des traits doux et des yeux innocents. Enfant enfermé dans un corps dif-





forme, l'ogre est un être sans réelle méchanceté. Poussé à bout, il peut devenir extrêmement dangereux tant il ne mesure pas sa propre force, mais il est aussi terrifié que ses petits visiteurs et ne les agressera pas. Gageons qu'un peu de curiosité réciproque devrait rapidement dégeler les relations !

Et si ? Si les personnages sont capturés par les vagabonds, il est tout à fait possible que l'ogre débarque à l'improviste dans leur campement. Confiant depuis qu'il s'est aperçu que son apparence les terrifiait, l'ogre vient régulièrement leur voler de la nourriture. Il pourra alors tomber sur ces étranges petites créatures que sont les PJ...

Pas besoin d'expliquer longtemps aux personnages que malgré son apparence, l'ogre est en fait d'une douceur extrême. Bien sûr, il a quelques mauvaises habitudes, comme celle de ne pas se laver ou de manger crue la chair des bestioles qu'il attrape. Mais ils se rendront vite compte que, mis à part ces menus détails, il est d'excellente compagnie. Une fois connaissance faite, rappelez aux joueurs que leurs personnages fuient depuis, vraisemblablement, plusieurs longues heures : faim et sommeil devraient s'imposer à eux. C'est le moment que choisissent les scientifiques pour attaquer. Leur but est simple : capturer la bête et, si cela s'avère impossible, la détruire. L'attaque est vicieuse et violente.

Les scientifiques ont profité de l'opération de dératification de SANITATION pour investiguer sur les rumeurs d'ogre courant dans les Passantes. Ils ont rapidement fait le rapport avec une de leurs créations, une aberration à la force colossale, créée à la demande d'un patriarche exiléen désireux de disposer d'une force d'assaut clairement dirigée vers Forge. C'est son créateur, un scientifique désabusé du nom d'Ordélan, qui a fait sortir la bête de la forteresse, ému par son sort. En sa compagnie, il s'est réfugié dans les Fondres. Il n'a pas mis longtemps à mourir. Désespérée, l'aberration guère plus maligne qu'un enfant de six ans tente de survivre et a même fait des incursions dans les Passantes, effrayant les braves exiléens. Il est toutefois doux (même s'il ne sent pas sa force) et n'a jamais fait de mal à un enfant...

### Mon copain l'ogre

Si l'ogre survit à la confrontation avec les scientifiques, il pourra « héberger » les personnages le temps que le calme revienne dans les Passantes, ce qui sera le cas au bout de trois jours. Jusqu'à la prochaine crise de civisme d'une quelconque rombière influente... Si les hommes de main réussissent à capturer l'ogre, il sera lourdement enchaîné et traîné en dehors des Fondres. Ses cris de détresse ponctués par les coups de ses gardes-chiourmes devraient briser le cœur des PJ. Les scientifiques ne se comporteront toutefois pas en monstres avec une poignée

d'enfants. S'ils les capturent sans effort, ils les livreront aux autorités dès qu'ils auront quitté les Fondres. Sinon, ils ne se fatigueront pas à tenter de les attraper. Après tout, ils ont ce qu'ils sont venus chercher. Si l'ogre est capturé et que les gosses se sentent une âme héroïque, ils tenteront peut-être une audacieuse tentative de libération : ne les bridez pas et faites-leur plaisir !

Quoi que fassent les personnages ensuite, n'oubliez pas que l'ogre est une aberration : jamais on ne lui permettra de vivre au grand jour. Lui, inconscient du danger, est prêt à suivre les personnages où qu'ils aillent. Il sent confusément que des gens le recherchent et fait le parallèle avec ses vagues souvenirs du centre scientifique. Mais avec ses nouveaux amis, que peut-il lui arriver ? Si les personnages ne raisonnent pas l'ogre, ils s'acheminent tout droit vers une fin tragique : poursuivi, il pourra finir fauché par les balles de la police ou chuter du haut d'une tour ingénierique où il aura tenté de se réfugier (qui a dit King Kong ?)... Il vaudrait mieux réussir à le convaincre de rester dans sa cachette. Il peut dans ce cas devenir un personnage récurrent de votre campagne, donnant aux PJ un refuge tout trouvé ou se révélant au contraire source d'ennuis (l'ogre s'embête et décide de rendre une petite visite à ses amis à l'extérieur des Fondres, juste histoire d'affoler la populace exiléenne...).

### Les Protagonistes

**L'Ogre** - Acrobat 10 ; Bagarre 16 ; Citadin 8 ; Espion 9 ; Filou 11 ; Sportif 15.

**Les mercenaires des scientifiques** - Acrobat 9 ; Bagarre 15 ; Citadin 9 ; Escrimeur 9 ; Espion 9 ; Filou 6 ; Fonctionnaire 6 ; Pilote 6 ; Sportif 13 ; Tireur 6.

**Les vagabonds dégénérés** - Acrobat 6 ; Bagarre 9 ; Citadin 8 ; Escrimeur 10 ; Espion 7 ; Filou 11 ; Joueur 6 ; Sportif 9.



## LA DIVA ET LE FUREUIL

Voici une petite aventure sympathique qui lancera les personnages aux trousseaux d'un fureuil enragé dans le décor fastueux du Grand Opéra d'Exil. Très léger, il rend humblement hommage au slapstick et au film muet burlesque : alors ne lésinez pas sur les courses-poursuites, les chutes et les gags idiots, surtout s'ils sont répétitifs !

Nos personnages se baladent dans l'Opéra d'Exil, alors même que l'on y répète un opéra sensation, « les Arcanes d'Ombre », énorme superproduction avec en vedette la cantatrice Verena Siblionia, fière représentante de la cité de Locarne dans la ligue des Duchés. La diva, au talent incroyable, traîne derrière elle une réputation sulfureuse, celle d'une mangeuse d'homme insupportable, limite psychotique. Mais ses admirateurs sont nombreux !

### Derrière l'écran

Nous prendrons donc comme acquis le fait que les personnages aient trouvé un moyen de s'introduire dans les coulisses de l'Opéra d'Exil. Voici quelques idées pour introduire cela dans votre campagne :

☉ Une toute jeune habilleuse, peut-être amoureuse d'un des « grands » de la bande, les fait entrer en catimini dans les coulisses, en leur faisant promettre de « ne faire aucune bêtise ». S'ils sont pris, elle refusera naturellement de les reconnaître.

☉ Les gosses trouvent une entrée dérobée menant dans les vastes machineries de l'Opéra en raison, par exemple, de travaux à l'extérieur sur le circuit de ventilation de l'énorme édifice.

☉ Les gosses se mêlent à une visite guidée pour des écoliers. C'est alors un jeu d'enfant que de se faufiler hors de vue.

☉ Ils peuvent tout simplement remplir des petits boulots aux alentours de l'Opéra, comme des livraisons de paquet. Il n'est pas bien difficile, à partir de là, de partir vagabonder dans les coulisses.

Une fois dans la place, si vos joueurs sont normalement constitués, ils vont forcément aller fouiner partout. Le contraire serait désolant. Si besoin est, n'hésitez pas à leur rappeler toutes les merveilles qu'ils pourront découvrir : des décors fabuleux par centaines ! Une forêt inextricable de passerelles au-dessus de la scène ! Des machines bizarres qui vibrent, font de la fumée ou lancent des éclairs ! Des costumes par milliers ! Des armes en bois pour se taper dessus ! Et même des jeunes danseuses qui se déshabillent dans leurs loges (rigolez pas, ça ne vous aurait pas intrigué à 12 ans, vous ?) ! Tout cela dans une atmosphère fébrile à souhait : des comédiens qui se bousculent pour se rendre sur scène ou changer de costume, des maquilleuses qui leur collent au train pour une dernière retouche, des accessoiristes qui courent, des techniciens affairés, des fans énamourés qui tentent de se faufiler dans les coulisses, des journalistes mondains trop curieux, bref un microcosme en pleine ébullition. Si avec tout ça, ils s'ennuient...

Les personnages peuvent donc s'introduire à plusieurs reprises dans l'Opéra. Peut-être suivront-ils l'avancée des répétitions et seront donc témoins des éclats de la diva. Ils pourront lier connaissance avec plusieurs personnages qui gravitent autour d'elle ou de la salle de spectacle en particulier. Quelques idées :

☉ Helmor Sancérieux est un « journaliste » qui travaille pour « *La cité nue* », une feuille de chou spécialisée dans les ragots et les scandales, particulièrement appréciée des ménagères. Depuis l'arrivée de la diva, il la suit en permanence, histoire de se mettre sous la dent des anecdotes croustillantes. Il se grime comme il peut (abusez de sa propension à choisir des déguisements ridicules) et il n'hésitera pas à embaucher les personnages contre quelque menue monnaie afin qu'ils l'épaulent.

☉ Réana Olmas est la plus jeune chanteuse des chœurs de l'Opéra. Fantastique, elle sera attirée par les personnages s'ils viennent à la croiser plusieurs fois. Elle adore chanter, mais la discipline rigoureuse à laquelle elle est astreinte lui pèse. Typiquement, une des bêtises possibles pour les PJ est de la convaincre de sécher une représentation pour participer à un de leurs jeux. La pauvre Réana sera alors copieusement enguirlandée par la chef des chœurs...

☉ Puléon est un vieil accessoiriste marrant qui adore les mômes, et dont la principale occupation en dehors de ses heures de travail est de bricoler des marionnettes et des poupées. Il sera ravi de voir des petits chenapans vadrouiller dans les coulisses et pourra être d'une grande aide en cas de fuite devant les cerbères de la sécurité, n'hésitant pas par exemple à cacher les enfants.

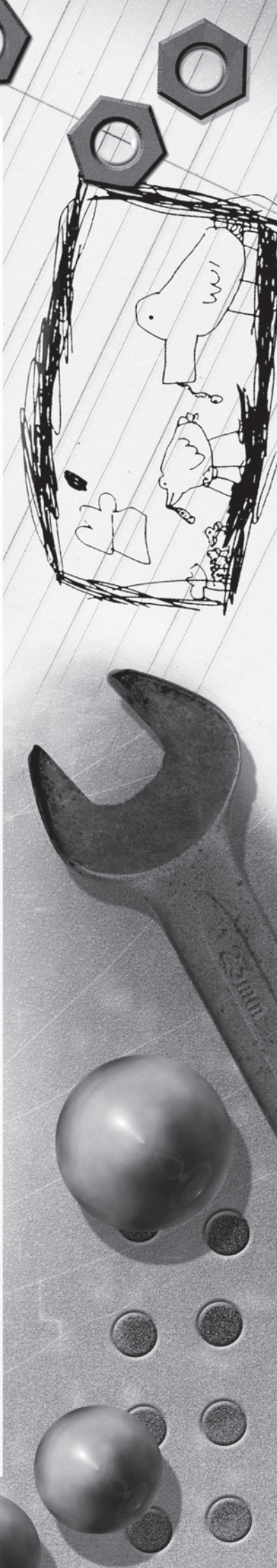
Enfin, faites en sorte que les PJ rencontrent et sympathisent avec Pitche, l'assistant de la diva chargé de s'occuper de Princesse, l'insupportable fureuil – soi-disant – apprivoisé de la cantatrice.

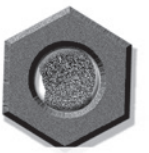
### Mongol et Gotha

Dans cette caverne d'Ali Baba qu'est l'Opéra, les personnages vont fatalement faire une connerie ! C'est inévitable ! C'est donc à ce moment là qu'entrent en scène les gardiens. En voici plus particulièrement deux, qui travaillent de concert, et qui s'acharneront à mettre les PJ dehors une fois qu'ils les auront repérés.

Mongol est une énorme barrique soufflante. Pas rapide quand il faut courir, mais d'une force herculéenne. On se souviendra longtemps d'une de ses corrections. Il est à la limite de l'idiotie congénitale. Il écoute scrupuleusement les ordres de Gotha, mais il a le chic pour mal les interpréter. Il est foncièrement plus bête que méchant.

C'est tout le contraire pour Gotha, échalas souffreteux plutôt vicelard. Aigri d'avoir été refusé à l'Académie des pandores, c'est une espèce de petit dictateur en herbe qui est odieux avec ceux qu'il peut dominer, mais terriblement obséquieux avec ses supérieurs. Il développera une véritable haine pour les personnages, surtout s'ils n'arrêtent pas de lui échapper des mains ! Beaucoup plus malin que son compère, qu'il qualifie de « débile » et





de « crétin » à longueur de journée, il tendra des pièges alambiqués aux personnages.

L'objectif de ces deux PNJ est simple : qu'ils deviennent les souffre-douleur des PJ ! Idéalement, ceux-ci passeront leur temps à leur filer entre les doigts, à les harceler et, d'une manière générale, à les ridiculiser. Les acteurs sont en place, il ne reste plus qu'à savonner les couloirs !

### La diva

La grande Verena est une insupportable casse-pieds, aux désirs délirants. Tout d'abord, elle a refusé de loger ailleurs que dans l'opéra, prétextant que l'air exiléen était malsain. On lui a donc emménagé une énorme suite dans les loges (la loge royale ne lui suffisait pas, on lui a annexé les loges adjacentes, au grand déplaisir des autres comédiens). Elle l'a fait meubler en supervisant la moindre opération, depuis la couleur des voilures du lit à baldaquin jusqu'aux coupelles des vases... Elle a des exigences quotidiennes incroyables, comme des fleurs et fruits forgés frais matin et soir. Elle exige de rencontrer certains Exiléens célèbres (romanciers, politiciens...) mais ne comprend pas que ces personnes ne soient pas disponibles selon son bon vouloir. Enfin, elle a un appétit sexuel insatiable et jette son dévolu chaque jour (voire plusieurs fois par jour !) sur un jeune comédien ou musicien différent !

Dès qu'une de ses exigences n'est pas honorée, elle pique d'incroyables crises de colère pendant lesquelles tout valse dans la loge. Il s'ensuit de longues heures d'abattement où elle refuse de voir qui que ce soit, prétextant un « atroce mal de crâne ». Il n'est pas rare qu'elle refuse de se rendre sur scène ou qu'une de ses colères éclate en pleine répétition. Les répétitions sont donc très chaotiques et la tension de plus en plus palpable.

Une seule chose calme notre diva : son fureuil d'appartement, la teigne qu'elle a baptisée Princesse. Cette ignoble créature ravage en permanence meubles et tentures, fait ses besoins partout, bouffe dix fois son poids chaque jour et mord vicieusement toute personne qui tente de s'en approcher. Quoi qu'elle fasse, la diva est là pour la défendre, la serrer dans ses bras et la couvrir de mamours répugnants...

Autour de la diva gravitent quelques personnages :

© Le brave Romulin Terques est son manager. C'est un homme d'une gentillesse à toute épreuve, mais la diva est à deux doigts de lui faire atteindre ses limites. Littéralement épuisé, il doit gérer en permanence les éclats de sa star et les récriminations des gens qu'elle braque. Et ils sont fichtrement nombreux !

© Crinia est la répétitrice de Verena. C'est une femme d'une quarantaine d'années, pâle, timide et complexée, qui n'est pourtant pas sans talent. Elle supporte sans broncher, jour après jour, les délires de la diva.

© Pitche est le jeune assistant personnel de la diva. Il se met en permanence en quatre pour essayer de répondre aux besoins de Verena. Il est naturellement épuisé. Pitche est en charge, justement, du fureuil. Preuve en est ses doigts couverts de pansements...

### Chasse à la bestiole

Forcément, Princesse va disparaître au pire moment : quelques heures avant la grande première. Heureusement, Pitche aura la présence d'esprit d'en avertir directement Romulin. Celui-ci décide alors de ne pas informer la cantatrice de la disparition et de tout mettre en œuvre pour retrouver Princesse avant que la représentation ne soit finie. En effet, à l'issue de chaque spectacle, lors des rappels, la diva honore une ridicule tradition : brandir Princesse sur scène, face au public. Si on ne lui tend pas alors la sale bestiole pomponnée, ce sera le drame...

Heureusement, les PJ sont là. Ils auront sympathisé avec Pitche et celui-ci va naturellement demander leur aide pour une épique chasse au fureuil dans les coulisses de l'opéra. C'est sans compter, forcément, sur les affreux Mongol et Gotha qui se lanceront à leurs trousses. Enfin, derrière cette disparition se cache un coupable : l'effacée Crinia, excédée par les caprices de Verena et de sa sale bête. Elle a kidnappé le fureuil, bien décidée à lui tordre le cou. Pas de bol, le machin s'est échappé et se balade à présent en liberté. Elle-même se met donc en chasse, déterminée à finir le boulot...

Il va donc falloir cavalier partout après une Princesse bien décidée à profiter de sa liberté, à se glisser dans les petits coins de la chaufferie ou derrière la scène. Bientôt, c'est le début de l'opéra. Jouez cette scène à la façon des films muets rocambolesques : poursuite dans les coulisses, bousculades, apparition sur scène au milieu du pesant opéra kargarlien, foin dans les décors, gardiens ventrus fâchés tout rouge... Rajoutez-en sur les tartes à la crème ! Et n'oubliez pas de bien stresser les PJ avec l'heure qui tourne.

### Conclusion

S'ils retrouvent Princesse, les PJ s'attireront la reconnaissance éternelle de Pitche et d'un Romulin au bord de l'apoplexie. Quant à la diva, elle a récupéré sa précieuse bestiole et si elle est prévenue du rôle qu'ont joué les personnages, elle les remercia d'une façon bruyante, mouillée et étouffante. Ils seront entraînés à la réception qui suit la représentation, où ils pourront jouer les pique-assiette d'autant plus officiellement que la diva les bombardera invités d'honneur ! Quant à cette sale bête de Princesse, elle se prendra d'amitié pour un des PJ, ne voulant plus le quitter.

### Les Protagonistes

**Mongol** - Acrobate 11 ; Bagarreux 10 ; Bricoleur 6 ; Citadin 11 ; Escrimeur 6 ; Espion 9 ; Joueur 9 ; Sportif 15.

**Gotha** - Artisan [saboteur] 13 ; Bagarreux 6 ; Bricoleur 9 ; Citadin 9 ; Commerçant 9 ; Espion 9 ; Filou 9 ; Fonctionnaire 11 ; Joueur 6 ; Orateur 9 ; Sportif 11.

**Crinia** - Acrobate 9 ; Artiste [musicien] 14 ; Citadin 9 ; Gentleman 13 ; Pilote 6 ; Savant 6 ; Sportif 7.

**Pitche** - Acrobate 10 ; Artiste [Musicien] 8 ; Bagarreux 6 ; Bricoleur 11 ; Citadin 11 ; Espion 9 ; Joueur 6 ; Sportif 9.

## SEULS TÉMOINS

Nos personnages vont cette fois se retrouver confrontés à forte partie : un gang de cambrioleurs aussi audacieux que très dangereux, pour lesquels ils vont représenter un obstacle... à éliminer. Traitez donc ce synopsis comme un thriller : idéalement, personne ne voulant les croire, les personnages seront seuls face à ces retors criminels et ne devront compter que sur leurs propres ressources pour s'en sortir.

## Chute fatale

Lorsque commence cette histoire, les personnages ont été embauchés à la réalisation de petits boulots pour le vieux Nalbert, prêteur sur gages et receleur à la mauvaise réputation. Malgré celle-ci, il s'est révélé très réglo avec les PJ, qu'il semble avoir à la bonne. Malgré son côté bourru, arrangez-vous, notamment en l'introduisant un peu plus tôt dans votre campagne, pour que les personnages développent une certaine sympathie pour lui. Nalbert possède une annexe à sa boutique, une sorte d'entrepôt exigu bourré de vieux matos, rebus mis au clou et jamais réclamés par les clients du vieil arnaqueur. Cette annexe donne sur une cour intérieure en métal, elle-même reliée à une vieille passerelle d'accès et encombrée d'un hétéroclite bric-à-brac. Les personnages, depuis quelques jours, sont chargés de trier et de débarrasser tout ce fatras.

Ce soir là, le vieux Nalbert est occupé dans la remise alors que les gosses bossent dehors. Soudain, ils sont alertés par des éclats de voix. S'ils s'approchent des vasistas de la remise, ils pourront voir trois hommes entourant Nalbert, assis de force sur une chaise. Ils le forcent à boire de l'alcool à même le goulot. Lorsque Nalbert est complètement noir, les vêtements imbibés, ils le traînent dans la cour intérieure. Il ne reste plus aux PJ qu'à se cacher. Les hommes traînent le vieillard jusqu'à la passerelle d'accès, le forcent à enjamber la barrière de sécurité et, malgré ses pauvres efforts, le précipitent dans le vide... Leur forfait accompli, ils disparaissent en

Et si ? Si les personnages font du bruit alors qu'ils assistent à la mise à mort de Nalbert, les types vont se mettre à fouiller la cour. Heureusement pour les PJ, elle est tellement encombrée qu'ils devraient réussir à se camoufler. Si ce n'est pas le cas (du genre le jet de *Filou* totalement raté !), ils se lanceront à la poursuite des gamins. Leurs intentions sont claires : ils feront disparaître tout témoin. Cette fois-ci ce n'est pas pour rigoler. Les personnages seront sauvés s'ils rejoignent un lieu fréquenté... du moins pour l'instant. Les malfrats feront tout pour les identifier et les attraper plus tard.



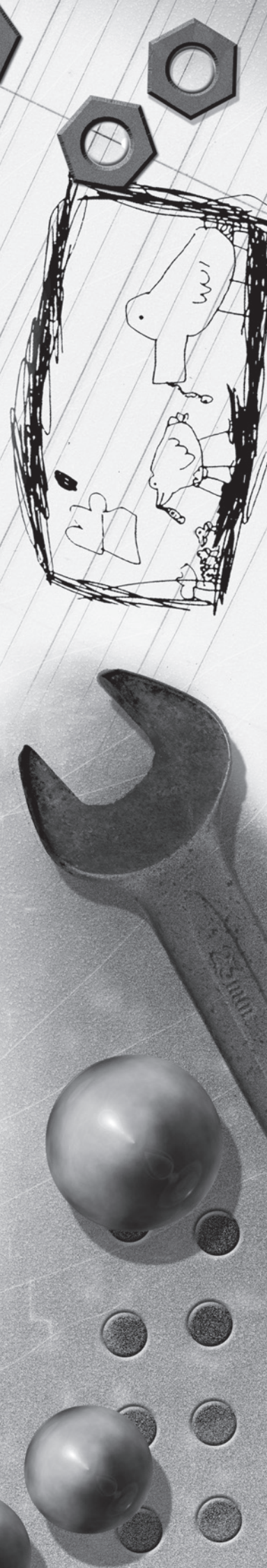
se félicitant de leur forfait. Le pauvre corps disloqué de Nalbert pendouille vingt-cinq mètres plus bas, coincé dans une structure d'acier...

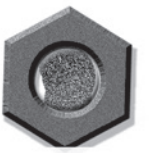
## Le gang des cimes

Sans le savoir, les personnages viennent de croiser la route du gang des cimes, cambrioleurs chevronnés et sans scrupules qui défraient la chronique par leurs coups audacieux. Leur spécialité : s'introduire dans les demeures et les entreprises par des voies aériennes. Les éventuels propriétaires ou domestiques présents sur les lieux sont sauvagement agressés pendant le pillage en règle des locaux. Ils ne s'attaquent qu'aux valeurs faciles à écouler : bijoux, argenterie qui sera fondue ou objets de luxe chez les particuliers, titres aux porteurs et liquidités dans les coffres des Maisons de négoce. Attention toutefois : malgré l'aura romantique entretenue par certains journaux exiléens, ces types n'ont rien de glamour. Ce sont de véritables crapules et ils sont dangereux, plusieurs de leurs victimes ne s'étant pas relevées après de sévères coups portés au crâne. La dernière preuve en date : ils n'hésitent absolument pas à tuer un vieillard ou un gamin. Nalbert leur servait de receleur, mais il les avait doublés. La sanction a été sans appel... Bien entendu, ils ont la police aux trousses mais, pour l'instant, échappent aux griffes de SÛRETÉ.

Le gang est composé de quatre membres, trois cambrioleurs et un « cerveau » :

© Poliak Dennes est un mitier des Passantes. C'est lui qui a formé les autres à la grimpe. C'est une sombre brute sans morale. Il est particulièrement violent. Il a déjà eu des ennuis avec la police, son grand jeu étant de boire





comme un trou avant de tabasser une prostituée. Sous l'influence de Perthuis, il se tient néanmoins à carreau. Mais sa nature peut revenir au galop.

○ Perlot Barbichon est le perceur de coffres de l'équipe. Particulièrement habile pour déjouer serrures, systèmes de sécurité et alarmes, c'est une petite crapule vicieuse et méchante mais froussarde au possible. C'est un peu le point faible de l'équipe : il se mettra à table s'il est coincé par la police. Les autres le savent parfaitement et Perthuis a prévu de s'en débarrasser au moindre signe de tension.

◎ Tarrak Brenik est surnommé « le grand silence » par ses camarades. Longiligne, sec et calme, il n'ouvre la bouche qu'en cas d'absolue nécessité. Brenik est également un homme dangereux. Contrairement à Poliak, il ne prend pas de plaisir à frapper un homme, mais c'est un assassin froid et méthodique. Pour les personnages, toutefois, c'est peut-être leur seule chance : lui-même ancien vagabond, il verra d'un sale œil l'idée de tuer une poignée de gosses. De plus, il déteste cordialement Poliak et se méfie comme la peste, à juste raison, de Perthuis. Jouer de ces dissensions sera peut-être une planche de salut pour nos personnages.

◎ Perthuis Sangrennes est le cerveau de la bande. Cet ingénieur raté, bouffi de rancœur contre la bonne société exiléenne, ne se risque jamais à se lancer lui-même dans les cambriolages. Mais il choisit les cibles, s'occupent de repérer les lieux, de récupérer plans cadastraux et ingénieriques pour localiser les meilleurs accès, et de froidement décider de qui doit vivre ou mourir. C'est grâce à son intelligence que la bande n'a pas encore été attrapée. Il choisit avec soins les actions du gang, espaçant leurs attaques dans toute la cité et prêchant la précaution. Officiellement, l'homme occupe un poste de consultant auprès des autorités administratives sur des questions d'aménagement urbain. Il peut ainsi traîner à loisir dans certains lieux « sensibles ».

### Se heurter à un mur

...est sans doute l'expression qui viendra à l'esprit des joueurs tant ils vont se rendre compte qu'ils sont livrés à eux-même !

La mort de Nalbert va naturellement être classée comme accidentelle. L'homme était ivre, il a basculé d'une vieille passerelle qui n'était plus aux normes et fin de l'histoire. Dans le quartier, personne ne le regrettera alors la police ne fera aucun effort particulier pour remettre en cause cette évidente conclusion. Les pandores ne prendront donc jamais au sérieux une bande de vagabonds dépenaillés tentant d'expliquer en bredouillant qu'ils viennent d'assister à la mort d'un homme et qu'ils sont eux-même poursuivis par des truands. Les autorités feront la sourde oreille. Insister se traduirait assurément par passer un long séjour en orphelinat !

Mais il y a encore un plus grand risque à insister auprès des autorités : Perthuis. Après la mort de Nalbert, il restera du côté du commissariat des Passantes, se

tenant au courant et s'assurant que la thèse de l'accident reste à l'ordre du jour. Si ses complices ont vu les PJ, il sera d'autant plus inquisiteur. Dans les deux cas, il sera très facilement au courant si une bande de gosses affirme haut et fort avoir vu l'assassinat.

L'autre possibilité, c'est d'alerter la presse. À vous de voir en fonction des actions des PJ. Un reporter solitaire et pugnace pourrait tout à fait les croire et les aider. Dernière piste : le jeune et brillant inspecteur Salerm Quiblain, farouchement décidé à mettre hors d'état de nuire le gang, pourrait être convaincu. Mais là encore, toute la difficulté pour les PJ sera de pouvoir s'en approcher et lui expliquer ce qu'ils savent, tant ses subordonnés s'escrimeront à leur faire passer leur chemin.

### La mort aux trousses

Dès que le gang saura qu'ils savent, les personnages seront en danger de mort. Les truands feront tout pour les retrouver et les réduire au silence : ils poseront des questions dans le quartier, surveilleront des lieux stratégiques (postes de police, dispensaires...) n'hésitant pas à employer des « auxiliaires ». L'enjeu est de taille : seuls les gosses sont à même de les identifier. Fichez la trousse aux PJ : les truands peuvent trouver leur refuge, passer à tabac une de leurs connaissances et, d'une manière générale, être en permanence derrière eux. La nasse se ressert. Perthuis peut même tenter d'approcher les personnages en se faisant passer pour un enquêteur « enfin décidé à les écouter ». Il les attirera naturellement dans un piège mortel.

### Passer à l'offensive

Les PJ peuvent eux-même décider de faire tomber les truands. Après tout, ils disposent également de ressources et de contact et c'est typiquement le moment de les activer : voyous et gamins du quartier feront des recrues de choix pour surveiller les arrières des PJ, tenter d'identifier les malfrats et de les filer jusqu'à leur QG. C'est dans la salle d'étude de son cabinet que Perthuis prépare les itinéraires des cambrioleurs après avoir rassemblé les plans détaillés du quartier. Il rencontre alors ses complices dans une salle d'étude de la Bibliothèque universelle, au milieu des étudiants et des chercheurs, pour étudier en détail le plan qu'il a bâti. Lors du coup lui-même, Perthuis s'arrange pour disposer d'un alibi en béton en étant vu dans des lieux publics (opéra, grand café de la gare centrale). Les trois cambrioleurs disposent d'une cache aménagée dans une cuve d'une ancienne usine chimique, un endroit repéré et aménagé par le mitier. C'est ici que sont conservés le matériel nécessaire à leurs actions et les butins en attente d'écoulement.

### Les Protagonistes

**Poliak Dennes** - Acrobate 15 ; Artisan [métallurgiste] 6 ; Bagarreux 6 ; Bricoleur 11 ; Chasseur 6 ; Citadin 11 ; Espion 9 ; Ingénieur 9 ; Joueur 6 ; Pilote 6 ; Sportif 9.



**Perlot Barbichon** - Artisan [serrurier] 13 ; Bagarreux 6 ; Bricoleur 9 ; Citadin 9 ; Commerçant 9 ; Espion 9 ; Filou 9 ; Fonctionnaire 11 ; Gentleman 6 ; Joueur 6 ; Orateur 9 ; Sportif 11.

**Tarrak Brenik** - Acrobate 11 ; Bagarreux 9 ; Citadin 9 ; Espion 9 ; Filou 15 ; Ingénieur 6 ; Joueur 6 ; Lettré 6 ; Orateur 6 ; Programmeur 6 ; Sportif 11.

**Perthuis Sangrennes** - Acrobate 6 ; Bricoleur 11 ; Citadin 6 ; Connaisseur 9 ; Espion 6 ; Fonctionnaire 6 ; Ingénieur 15 ; Lettré 6 ; Programmeur 11 ; Savant 9 ; Sportif 6.

### Ça vous a plu ? Vous en voulez encore ?

Si vous ne les avez pas déjà fait jouer, vous pouvez adapter certains des scénarios déjà en ligne pour Exil. Le plus adapté est sans conteste « L'Envol », que vous pourrez jouer sans aucune modification. Les autres demanderont des aménagements plus importants. Si d'ailleurs ce setting un peu particulier vous plaît, n'hésitez pas à nous faire partager vos idées ou scénarios. On se fera alors un plaisir de rassembler tout ça dans un document faisant suite au présent PDF. En attendant, bon jeu !

## CRÉER UN GOSSE DES RUES

Vous avez peut-être envie de créer votre propre bande, de lui trouver un refuge et des amis ? Suivez les indications suivantes. La création de personnages est fort semblable à celle du livre de base d'Exil pour un adulte mais quelques détails permettent de mieux coller à l'ambiance du contexte et à l'âge des héros.

### PROFIL DU PERSONNAGE

Voilà... Imagine que les pandores t'attrapent et t'emmènent dans une sombre salle d'interrogatoire de leur antre. Assurément, ils veulent décider de l'orphelinat dans lequel ils vont t'interner. Un monsieur en uniforme assez antipathique entre dans la pièce et, prenant un air faussement gentil, commence à te poser des tas de questions :

1. Quel âge as-tu ? Entre 5 et 12 ans...

2. D'où viens-tu ? Exil ? Forge ? Dans ce dernier cas, se reporter à la table « Origines forgiennes » page 177 du livre de base d'Exil pour une détermination aléatoire. Si tu viens de Forge, depuis quand habites-tu en Exil ?

3. Tes parents viennent de quel pays ? Exil ? Forge ? Dans ce dernier cas, se reporter à la table « Origines forgiennes » page 177 du livre de base d'Exil pour une détermination aléatoire (N.B. : le choix de l'origine du personnage ne lui donne droit à aucun bonus ; il n'a pas encore assez vécu pour cela).

© S'ils sont forgiens, depuis quand habitent-ils en Exil ? Pour une détermination aléatoire, se référer à la table « Ancienneté en Exil » page 177 du livre de base d'Exil.

○ Pourquoi ont-ils quitté Forge ? Il y a combien de temps ? Étais-tu né ? Comment le voyage s'est-il passé ? Dans quelles conditions ? Tes parents étaient-ils clandestins ou réguliers ?

© Quel est leur statut administratif ? Citoyens ? Irréguliers ? En cours de régularisation ? Décédés ? Utiliser les tables « Statut administratif » page 177 et/ou à la table « Parents » page 179 du livre de base d'Exil pour le déterminer aléatoirement.

© Quelle est leur profession ? Utiliser les tables « Milieux sociaux exiléens » et « Milieux sociaux forgiens » page 179 du livre de base d'Exil pour décider aléatoirement de leurs classes socioprofessionnelles.

© Quand as-tu été abandonné par tes parents et pourquoi ? Problèmes financiers, fugue, fils ou fille de prostituée...

4. As-tu des frères et sœurs ? Pour le déterminer au hasard, se reporter à la table « Fratrie » page 179 du livre de base d'Exil. Quelles étaient tes relations avec eux ?

5. Où et quand as-tu rejoint ta bande ? Quelle est ta position en son sein ? T'y sens-tu bien ?

© Comment les as-tu rencontrés ? Où ? T'es-tu fait accepter facilement ? À présent, quel est ton rôle dans cette petite troupe ? Tu recherches la nourriture ? Tu défends tes amis ? Tu les distrais ? As-tu des affinités ou des inimitiés particulières avec tel ou tel membre de ta bande ?

6. Et avant d'avoir rencontré tes amis d'infortune, comment as-tu survécu ?

© As-tu été pris sous l'aile d'une personne de bon cœur, d'une autre bande de gosses des rues ? As-tu été exploité par quelque industriel véreux ou par quelque gang ou contrebandier ? As-tu survécu par tes propres moyens, vivant dans un abri de bric et de broc et te nourrissant de tes larcins et autres maigres chasses ?

7. As-tu déjà été placé dans un orphelinat ? Comment décrirais-tu cette expérience ?

© Était-ce un établissement de correction très dur ou bien la vie y était-elle assez facile ? Les éducateurs étaient-ils justes ou punissaient-ils les pensionnaires pour un oui ou pour un non ? L'enseignement y était-il de qualité ? T'étais-tu fait des copains ? Les rapports étaient-ils bons entre pensionnaires ? Comment t'es-tu enfui ? Pourquoi ?

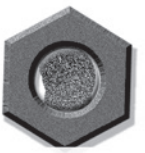
8. Et à présent, sais-tu ce qu'est devenue ta famille ?

© Tes frères et sœurs ont-ils aussi été abandonnés ou ont-ils aussi fugué ? Avaient-ils un avenir prometteur quand tu les as quittés ?

© As-tu eu des nouvelles de tes parents depuis le début de ton errance ? Dans quel cadre ? Comment cela s'est-il passé ?

9. Tu veux des bonbons ? (*Il est louche ce pandore...*)

Finalement, il était facile à berner ce bonhomme : quelques pirouettes et quelques ruses et te voilà sorti de ses griffes... mais au fait, comment tu t'appelles ? Et tu dois bien avoir un surnom aussi ?



violences quotidiennes, peut-être veux-tu faire profiter les autres de ton expérience.

*Citadin* +3 niveaux

*Psychologue* +1 niveau

### Le bricolo / la bricoleuse

Tu es un petit génie en herbe. Quand il s'agit d'inventer quelque ingénieux mécanisme, tu sais te valoriser. Ton imagination est sans bornes dans l'élaboration des pièges les plus fous. Si Balourd éloigne les autres bandes quand vous êtes de sortie, tu éloignes les malfaiteurs de votre repaire.

*Savant* +2 niveaux

*Bricolage* +1 niveau

*Artisan* +1 niveau

Possibilité d'avoir Ingénieur jusqu'à 4 (à force de les observer).

### Le / la casse-cou

Tu es athlétique et tu as une grande confiance en toi. Le vide ne te fait pas peur et tu aimes aller de blocs en blocs en passant à côté des passerelles (ou en dessous). Que ce soit pour le frisson du danger, pour ressembler aux mitiers que tu admires et à l'Homme-Fureuil des illustrés de Frelet ou encore pour épater les filles, tu n'hésites pas à prendre les risques les plus insensés. Mais bon, tu te dis que si tu y restes, tu auras au moins vécu (presque) pleinement ta vie.

*Acrobate* +2 niveaux

*Sportif* +1 niveau

*Filou* +1 niveau

### Le compétiteur / la compétitrice

Tu te sais très fort dans une discipline et tu veux savoir si tu es le meilleur dans celle-ci (à moins que tu sois sûr de cela). Quand tu rencontres un adversaire à ta mesure, tu ne peux t'empêcher de le défier. Peut-être vois-tu là manière de te faire respecter ou bien de progresser. À moins que tu n'agisses que pour la compétition... ou pour montrer ta supériorité.

Au choix parmi *Acrobate*, *Sportif*, *Bagarreux* ou *Artiste* [choisir une spécialité] +3 niveaux

*Talent au choix* (affilié à la spécialité) +1 niveau

### Le coureur de jupons / la coquette

Tu n'existes que pour les filles (les garçons si tu es une fille). Tu veux leur plaire, les impressionner par ton physique, tes capacités ou ton style. Finalement la vie n'est pas si moche... elle finira même par devenir attrayante à force.

*Gentleman* +3 niveaux

*Sportif* +1 niveau (pour simuler le côté athlétique... et pour courir les jupons).

## ARCHÉTYPES

Bon, à présent il est temps de nous en dire plus sur ton caractère et sur ce que tu aimes faire.

Choisis un profil qui sera ton Archétype. Il représente l'ensemble de ton comportement, de ton caractère et de tes centres d'intérêt. Tous les bonus de celui-ci s'appliqueront.

### Le beau parleur / la belle parleuse

Inutile de se voiler la face, tu es supérieur aux autres quels qu'ils soient. Si certains te surclassent dans certains domaines (ce que tu n'admits pas forcément), ils ne surclasseront jamais ton intelligence. Tu as toujours les meilleures idées et tu les exprimes, les argumentant d'exemples de tes expériences personnelles (réelles ou fictives) pour donner plus de poids à tes propos. Et si lors de la décision finale, les autres ne retiennent pas le génialissime plan que tu as élaboré, et bien tant pis pour eux... tu les auras prévenus. Et si ton idée s'avère mauvaise (ce qu'elle ne peut pas être), c'est que tu es entouré d'incapables qui font tout et n'importe quoi.

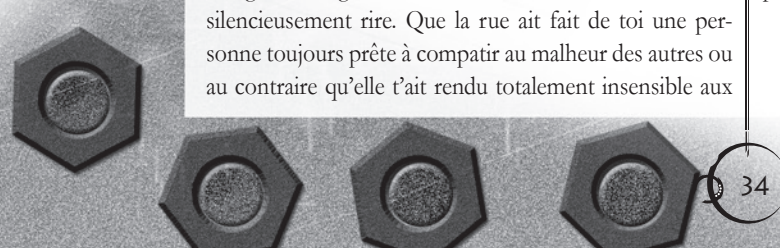
*Gentleman* +2 niveaux

*Orateur* +1 niveau

*Commerçant* +1 niveau

### Le blasé / la désabusée

Plus rien ne t'étonne. La rue n'a plus de secrets pour toi. Que tu y vives depuis des années ou que tu aies vécu une guerre forgienne, la nature et la folie humaine te font silencieusement rire. Que la rue ait fait de toi une personne toujours prête à compatir au malheur des autres ou au contraire qu'elle t'ait rendu totalement insensible aux



## Le costaud / la balaïse

Tu es fort et tu le sais. C'est grâce à tes muscles que tu as su t'imposer et te faire respecter dans la rue. Peut-être utilises-tu ton physique pour soumettre les autres à tes ordres et être le chef... ou peut-être cela ne t'intéresse pas et, au final, tu n'aspirez qu'à la quiétude avec ta bande que tu protèges de tout ton cœur des querelles des grands.

*Sportif* +2 niveaux

*Bagarreux* +1 niveau

*Acrobate* +1 niveau

## L'enfant pâté(e)

Tu viens d'une famille dans laquelle on t'offrait tout ce que tu désirais. Depuis que tu es à la rue, tu découvres que la vie n'est en réalité pas aussi simple que tu croyais. Toujours est-il que tu n'aimes pas la frustration et que tu as du mal à résister à tes désirs. Pour les satisfaire, tu te démènes comme tu peux mais peut-être la difficulté te désespère-t-elle... et peut-être te pousse-t-elle à voler...

*Commerçant* +2 niveaux

*Gentleman* +1 niveau

*Filou* +1 niveau

## Le fouineur / la fouineuse

Tu es curieux de nature et cela te pousse à explorer les passerelles inférieures dans leurs moindres recoins. Cela n'est pas toujours sans risques mais pour l'instant tu t'en es (sûrement) bien tiré. Fais attention tout de même ! Cela se retournera peut-être un jour contre toi...

*Citadin* +2 niveaux

*Filou* +1 niveau

*Espion* +1 niveau

## L'illuminé(e)

Tu crois dur comme fer à une idée purement irrationnelle ou absurde et ta conviction t'a poussé à effectuer des recherches dans ce sens. Bien sûr, tu n'as retenu que les informations valorisant ta pensée et a oublié celles, beaucoup plus nombreuses, qui l'infirmement. Ce sont peut-être tes parents qui te l'ont transmise ou quelque autre tuteur. Mais, que tu la clames haut et fort ou que tu la gardes pour toi de peur que l'on te prenne pour un fou, elle est en toi et régit ta vie.

*Ocultisme* +2 niveaux

*Connaissseur* [choisir une spécialité] +1 niveau

*Lettre* ou *Citadin* +1 niveau

## L'intello

Tu as une culture générale très étendue, tu sais très bien lire et tu t'instruis comme tu peux. En cela, les autres gamins de la bande ne te comprennent pas et te taquinent parfois. Mais au fond, ils t'apprécient et te consultent parfois quand ils ne comprennent pas quelque chose. Alors, si tu connais la réponse à leur question, tu la leur expliques et si tu ne la connais pas ma foi... tu la recherches.

*Lettre* +2 niveaux

*Connaissseur* [choisir une spécialité] +1 niveau

*Connaissseur* [choisir une spécialité] +1 niveau

## Le malin / la maligne

Tu n'es pas forcément très fort mais tu es agile. Tu ne connais pas forcément plein de choses mais tu sais appliquer ton savoir à toutes les situations. Tu déjoues les pièges des méchants comme personne et tu tires parti de tout ce qui t'entoure. Tu n'es peut-être pas un super-méga-guerrier comme ceux des histoires sur les guerres Obsidiennes mais, après tout, tu es quand même redoutable.

*Filou* +2 niveaux

*Bricoleur* +2 niveaux

## Le parano / la parano

Tu n'aimes pas les gens et ils te le rendent bien. Et pour cause, ils te veulent du mal. Que cachent ces fleurs et ces mots gentils que t'offre cette charmante jeune fille (trop charmante... c'est louche) ? La nourriture dont te fait gracieusement don cette vieille dame ne serait-elle pas empoisonnée ? On veut te faire plonger. On t'attendrit pour mieux te balancer à ADMINISTRATION. Alors tu te défends. La rue a fait de toi une véritable forteresse vivante que pas un seul ne pourrait abuser. Tu te méfies de tout et de tout le monde, sauf peut-être de tes amis les plus chers... au moins tu n'es pas seul.

*Espion* +2 niveaux

*Psychologue* +2 niveaux

## Le potineur / la commère

La vie des autres t'intéresse plus que la tienne, en particulier leurs petits problèmes sentimentaux. Tu veux toujours être aux premières loges quand un de tes camarades se confie, si possible à toi. Ensuite, vas-tu répéter et amplifier les potins entendus (ou en inventer) ou ta parole est-elle d'or ?

*Espion* +2 niveaux

*Psychologue* +1 niveau

*Filou* ou *Orateur* +1 niveau

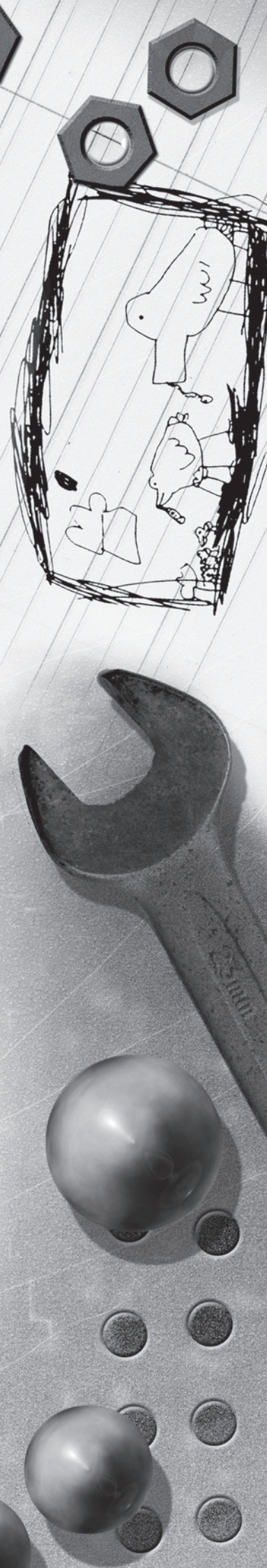
## Le / la qui-sait-tout

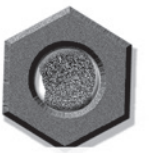
Tu as la science infuse et es capable d'expliquer tout et n'importe quoi. Tes capacités sont d'autant plus impressionnantes qu'on ne te voit jamais ouvrir un livre ou demander quelque chose à quelqu'un. Pourtant, les autres ont parfois du mal à te croire et préfèrent se référer à ton grand rival Lunettes, toujours plongé dans ses livres et qui te contredit toujours sur tout. Mais de toute façon, tu sais que tu as raison, c'est ton père qui l'a dit (à défaut de parents, ben... heuuuu... c'est l'ange d'en face et toc).

*Artiste* [baratineur] : +2 niveaux

*Orateur* +1 niveau

*Connaissseur* [choisir une spécialité] +1 niveau





## Le / la qui-veut-tout-savoir

« Pourquoi » est le plus beau mot de la langue exiléenne. Tu adores le prononcer et tu aimes aussi entendre les autres dire parce que (que tu n'arrives pas à prononcer). Et quand ils le prononcent, alors, tu ouvres grand tes oreilles. Tout ce qu'ils vont dire, comme tout ce qui t'entoure, t'intéresse. Mais tu ne comprends pas toujours tout alors... tu demandes.

*Orateur* +2 niveaux

*Connaisseur* [choisir une spécialité] +1 niveau

*Savant* ou *Connaisseur* [choisir une spécialité] +1 niveau

## Le / la rebelle

ADMINISTRATION, c'est de la ----\*. Les pandores, c'est de la ----\*. Et la Concorde sociale, tu te la fous au ----\*. Que tu te plains tout le temps de ta vie de ----\*, que tu rêves de butter tout ces ----\* de collabos ou que tu sois tout simplement un grand idéaliste (peut-être les trois), tu voudrais devenir une vraie plaie pour ADMINISTRATION.

\*N.D.F. : dans tous ces cas, jouez au pendu.

*Filou* +2 niveaux

*Bagarreux* +1 niveau

*Citadin* +1 niveau

## Le rêveur / la rêveuse

La vie est trop moche pour qu'on y prête intérêt. Mais elle pourrait être belle si on pouvait la changer un peu. Et dans tes songes, tu la changes. Ton imagination fertile te permet de t'évader dans tous les recoins du monde. Les autres sont étonnés par ton goût pour ces méditations mais ils apprécient tes histoires, tes poèmes et tes chansons qui leur permettent de voyager eux aussi.

*Artiste* [choisir une spécialité] +3 niveaux

*Lettre* +1 niveau

## Le / la romantique

Empreint d'un sentimentalisme infantile, tu rêves de vivre une vie normale, de fonder une famille. Dans la Cité d'Acier, tu vois en toute chose beauté et quiétude, propices à l'expression des passions sans retenue. Il t'arrive d'improviser de grandiloquents et émouvants poèmes sur ton ressenti intérieur ou sur ton environnement. La moindre amitié devient amour, la moindre larme de bonheur devient océan. Tu songes souvent à l'amour et à l'amitié, que tu ne trahirais à aucun prix.

*Artiste* [choisir une spécialité] +2 niveaux

*Orateur* +2 niveaux

## Le teigneux / la teigneuse

Tu n'es pas forcément méchant mais tu n'apprécies pas que l'on t'embête. Au moindre mot de travers, tu t'énerves et en viens aux mains. Tu n'es pas forcément très imposant mais ton acharnement et ton agressivité font de toi un adversaire redoutable. Sans aller jusqu'à dire que tu ne supportes pas les lâches, les fuyards ou les

pacifistes, tu ne les comprends pas et tu t'en moques (ou tu te moques d'eux). Mais au fond, si tu étais si insupportable que ça, tu n'aurais pas d'amis.

*Bagarreux* +2 niveaux

*Filou* +1 niveau

*Sportif* +1 niveau

## HISTORIQUES

Certes, ta vie vient à peine de commencer mais tu as dû en vivre des choses ! Allez, raconte-moi tout ce qui t'est arrivé depuis que ta maman t'a mis au monde...

Les Historiques fonctionnent ici comme dans le livre de base d'Exil (p.188 à 194). Il faut juste être cohérent avec la situation d'enfant des personnages.

© 1D3 Historiques. Plus si l'Administrateur est d'accord, un gosse des rues a du vécu derrière lui...

## AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

Dis-moi donc, tu as eu de la chance pour avoir su ressentir sa présence même dans le noir complet ; tu as de sacrés dons mon garçon. C'est la rue qui t'a forgé, ça se voit.

De même que pour les Historiques, se référer au livre de base d'Exil pages 194 à 201.

Pour simuler le côté « innocent » de l'enfant et son immaturité, le personnage peut choisir un avantage mineur qu'il n'aura pas besoin de compenser... pour l'instant.

## CARACTÉRISTIQUES

### Les Attributs

Se reporter au livre de base d'Exil, pages 202 à 203. Il faut que la somme des Potentiels des Attributs soit égale à -2. On peut attribuer au maximum un Potentiel « Bon » en Physique et Mental. Pour les Valeurs annexes (comme les points de Santé et le Modificateur aux dommages), aucun changement dans leur calcul.

### Les Talents

Se reporter au livre de base d'Exil pages 203 à 207, et appliquer les règles avec les restrictions suivantes :

🕒 Le capital de points de création à répartir entre les Talents est réduit à 50.

🗨️ Un gosse des rues ne peut que connaître la langue de son pays natal, l'exiléen vernaculaire et l'argot des rues. L'acquisition d'une autre langue devra être justifiée.

🏃 Pour simuler le fait que les gamins soient débrouillards et qu'ils aient l'expérience de la rue, un bonus de +1 supplémentaire dans un Talent au choix est attribué. Comme tous les bonus, il peut permettre de surpasser un niveau maximal d'un Talent.

Bien sur, la liste de Talents hermétiques est ici étendue :

Escrimeur

Fonctionnaire

Ingénieur

Médecin

Occultiste

Pilote

Programmeur

Scientiste

Quelques Talents nécessitent aussi d'être redéfinis :

☞ Artisan : Désigne une compétence pratique que le personnage a sûrement apprise sur le tas, à moins que ce ne soit avant d'être jeté à la rue. Il comprend la fabrication artisanale de divers objets utilitaires (bougies, outils) pouvant être vendus, mais nécessite en général des outils (de plus ou moins bonne qualité...).

☞ Chasseur : Désigne la faculté à pister et chasser les créatures comestibles de la Cité d'Acier. Il comprend autant la manière de les chasser que la façon de les cuisiner (avec les moyens du bord) ou de les manger. Par exemple, absorber le miel des Glòrks. On peut aussi l'étendre à la reconnaissance des animaux et des végétaux les plus courants en Exil.

☞ Savant : Regroupons dans ce Talent la faculté à imaginer des constructions plus ou moins délirantes, à les dessiner sur papier et à comprendre la procédure pour les construire.

## Les relations

Se reporter au livre de base d'Exil, pages 207 à 208. Avoir des connaissances est indispensable à la survie dans les bas quartiers d'Exil. Ici, pas de changements par rapport aux règles du livre de base.

## VIEILLISSEMENT

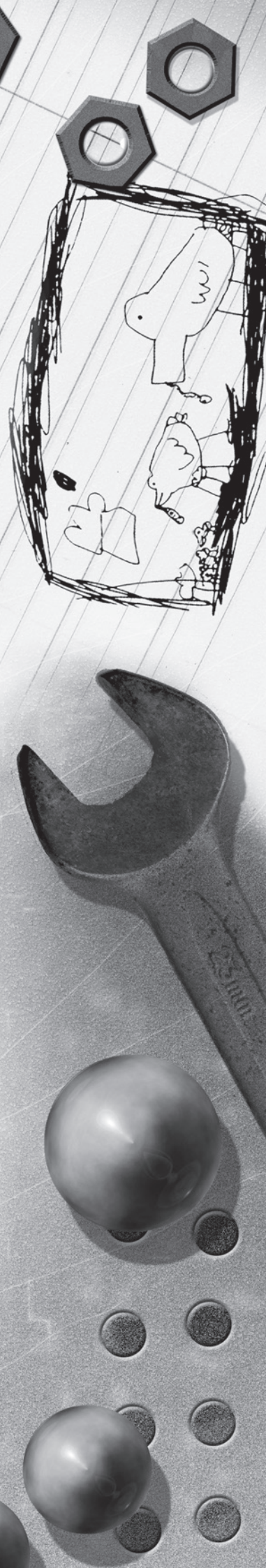
Et le temps passe, et le temps passe... Et nos malheureux gamins sont toujours plongés dans les affres de la misère. Mais au moins ont-ils gagné en maturité et au moins sont-ils plus réalistes quant à leur sombre avenir. Innocence perdue à jamais, rêves qui s'échappent sans jamais pouvoir être rattrapés, telle est la suite du parcours pour nos gosses à présent désabusés.

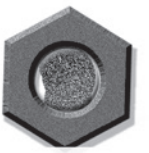
Concrètement, le vieillissement se résume à peu de choses en terme de règles :

☞ 14 ans : le Potentiel en Physique augmente d'un niveau.

☞ 16 ans : il faut choisir un désavantage *mineur* pour compenser l'avantage déjà obtenu.

☞ 18 ans : le Potentiel en Mental augmente d'un niveau.





## LES AUTOMATES RÈVENT-ILS DE FUREUILS MÉCANIQUES ?

Lorsque la faim tord les boyaux ou que quelques sucreries feraient plaisir à une bonne amie, l'un des moyens de se faire quelque argent de poche est de courir à la chasse aux brûlesprits. Il faut faire attention de ne pas tomber en leur courant après et leur piqure est parfois douloureuse, mais le jeu en vaut la chandelle : on les paye une velle la douzaine !

C'est en pratiquant cette chasse si particulière que les personnages vont pouvoir assister à un enlèvement et mettre les pieds dans une drôle d'aventure qui les conduira depuis le port Circulaire jusqu'aux palais patriarcaux, en passant par des endroits singuliers et fort dangereux.

### Un petit résumé du scénario

Après l'avoir dégagée d'une sale situation, les personnages récupèrent une fille dans leur bande. Amnésique, elle ne sait plus qui elle est ni d'où elle vient. Elle doit certainement faire partie de la haute société mais difficile d'en savoir plus sans enquêter. Cela qui attire l'attention des gens qui la recherchent : ses parents bien entendu, mais aussi une bande de trafiquants qui a pour mission de la tuer. Si elle revient chez elle sans que l'on sache ce qui lui est arrivé, elle n'aura pas de deuxième chance – le commanditaire agira de nouveau et cette fois sans se rater...

Enfin... c'est sans compter avec l'intervention d'un étrange automate qui enlève la jeune fille et la cache quelque part dans la cité. Seuls les rêves que font les personnages à son sujet leur permettront de la libérer et de faire la lumière sur cette histoire – qui lui veut du mal et pourquoi ? quel est le secret qui entoure sa naissance ?

Le but de ce scénario n'est pas de vaincre un ennemi ou de faire échouer une infâme conspiration – les enfants n'en ont pas forcément les moyens directs ni la motivation. S'ils peuvent simplement aider une amie et satisfaire leur curiosité, ça sera déjà pas mal...

## UNE SOIRÉE BANALE...

### À la chasse aux léthéraux

Il est assez facile de capturer des léthéraux dans les niveaux intermédiaires de la cité. C'est là que les personnages ont décidé de passer la soirée, ayant l'espoir de gagner une vingtaine de velles en s'y mettant tous. Il suffira d'aller les revendre à la vieille Moli qui tient un bazar pas très loin de leur repère. Tout ce dont ils ont besoin est d'une caisse percée de quelques trous et d'un peu d'habileté (jet d'*Acrobatie*, délicat -2 pour capturer un insecte, un jet toutes les quelques dizaines de secondes ; il est possible de capturer deux douzaines de brûlesprits par heure, si on fait attention).

Alors qu'ils passent de toits en passerelles et de faîtes en corniches pour attraper ces satanées bestioles qui piquent dur, les personnages sont témoins d'un curieux spectacle qui, à n'en pas douter, les fera réagir !

Sortant d'une petite porte sur le côté d'une des innombrables maisons adossées à une immense muraille d'obsidienne, un petit groupe de trois hommes traîne ce qui semble être une petite fille d'une dizaine d'années, le visage recouvert d'une cagoule. Ils se dirigent vers un nohodahak et rentrent dans une nacelle installée à l'arrière. Le choix du mode de transport, le refus désordonné et apeuré de la fille, la gueule patibulaire des hommes : tout cela sent bon l'enlèvement.

Le nohodahak est lent en descente. Il n'est pas forcément très compliqué de le suivre en le tenant en vue la plupart du temps (jet de *Citadin*, moyen 0). Par contre, pas question de s'arrêter pour trouver un pandore ou quiconque, la bête serait perdue et hors de vue.

La descente emmène les enfants jusqu'au niveau du port Circulaire, dans les ombres et la brume, les cris venant des quais et l'agitation à la sortie des tavernes à matafs. Forcément, ils finissent par perdre le nohodahak de vue, lorsqu'ils arrivent dans les derniers niveaux mais ils le revoient finalement, sa nacelle vide. Les ravisseurs et la fille doivent être dans les environs mais où ? Fouiller le coin est quelque chose de facile pour une bande de gamins qui courent vite, se faufilent partout et n'ont à se soucier ni de respectabilité ni de discrétion (faites-leur tout de même quelques frayeurs : marins un peu ivres qui sortent brusquement d'une ruelle, scolievre qui détale sous leurs pas ou envol de gueulards dans un grand tumulte).

Finalement, c'est juste devant un petit entrepôt sur l'arrière du port (nous sommes dans le quartier du Borgne) que les personnages voient l'un des ravisseurs, allumant une pipe et buvant un coup au goulot d'une petite flasque. Il est massif, dans un costume un peu cintré passé sur un sous-pull rayé, un chapeau melon posé sur le haut d'un crâne rasé, une bonne gueule de malfrat et une bosse suspecte derrière les reins (jet d'*Espion* ou de *Filon*, difficile -5, pour voir le pistolet). La seule solution : faire le tour, repérer l'endroit où est la jeune fille et décider de la suite.

La jeune fille est attachée sur le sol, une cagoule sur la tête, dans un petit bureau à l'arrière de ce qui semble être les hangars d'une société d'armement naval – des cordes, des bouts, des flotteurs, des poulies et plein d'autres matériels aux noms compliqués sont posés en tas, triés, prêts à être vendus à des navires. Il est à noter qu'il y a plusieurs centaines de caisses de fruits et légumes frais forgiens, soigneusement emballés et prêts à la vente. Ils sont entreposés dans une sorte d'annexe au hangar central, séparée de celui-ci par une lourde tenture huilée.

☞ Les personnages peuvent abandonner la fille là. Elle aura disparu le lendemain et il est temps de passer à un autre scénario.

☞ Ils peuvent tenter de prévenir les pandores. Mais personne ne les croira et ils risquent de se retrouver à devoir expliquer leur présence à ces heures dans des endroits où les enfants seuls sont rares. Par ailleurs, une intervention des pandores aura peu de chances d'être dis-

crête et se soldera par la découverte d'un trafic de fruits et légumes et par la disparition de la fille.

⊙ Ils peuvent tenter une mission de sauvetage. C'est bien moins compliqué qu'il n'y paraît. Les hommes ne sont pas très méfiants et celui qui est le chef finit rapidement par les quitter. Ils vont donc se mettre à jouer aux dés (à douze faces) sur un dérouleur de câble posé sur le côté, dans un coin du hangar. Tout l'arrière est donc libre à condition de ne pas faire de bruit. Comme ils sont stupides, des manœuvres de diversion auront de grandes chances de distraire les gardes. Bref, faites frissonner vos joueurs, donnez-leur des sueurs froides, laissez-les imaginer les plans les plus incroyables, utilisez le décor, les accessoires puis accordez-leur la victoire et la fuite. Dans tous les cas, ils doivent se retrouver avec une jeune fille sur les bras.

## Amnésie

La jeune fille a dix ou onze ans. C'est difficile à dire tant elle est bien nourrie, fraîche et rose – rien à voir avec la mine parfois fatiguée des gamins des rues qui n'ont pas toujours de quoi se soigner, se laver ou se sustenter. Elle a une mine stupéfaite mais n'a pas spécialement peur de ses ravisseurs. Simplement, elle ne se rappelle pas de son nom ou de l'endroit où elle habite. Une énorme bosse à l'arrière du crâne pourrait bien être la raison de cette amnésie tant les cerveaux des enfants sont sensibles aux chocs.

Tant qu'elle restera avec les personnages, elle se révélera une jeune fille facile à vivre, capable d'initiative et comprenant rapidement les consignes. Elle ne se plaint pas, reste parfois de longues minutes perdues dans ses pensées. Selon le temps dont elle dispose, elle commencera à réparer des petites choses, à dégripper les serrures des grilles qui mènent au refuge et à installer un système de sûreté permettant de se rendre dans les zones de vie plus rapidement et surtout avec l'assurance de ne pas tomber. Elle est vraiment douée avec tout ce qui est mécanique et engrenages, machines et installations.

La tranquillité ne devrait pas durer plus de deux ou trois jours durant lesquels les personnages auront sans doute envie de comprendre qui elle est, d'où elle vient et ce qui lui est arrivé. Considérez ce qui suit comme un canevas libre – de nombreuses personnes vont bouger dans tous les sens à la recherche de la jeune fille et chaque action des personnages aura, éventuellement, une répercussion sur tout le monde. L'idéal est que les personnages s'attachent à la jeune fille, aient envie d'en savoir plus et, surtout, qu'ils aient envie de l'aider quand il s'avèrera qu'elle a de gros soucis.

## Alérie

La jeune fille s'appelle Alérie de Nauberle. Fille sans père d'une jeune noble appartenant à une branche des Kelernnes, elle a onze ans. Intelligente, un peu seule parfois, elle est passionnée de machines et d'ingénierie, à tel point que ses capacités la firent repérer par le baron

Léome lui-même. Aussi a-t-il décidé, malgré son statut bâtard, de la présenter à la société exiléenne comme membre à part entière de la famille patriarcale. De quoi, certainement, faire frémir plusieurs nobles bien conservateurs.

L'histoire d'Alérie est à la fois des plus simples et des plus compliquées.

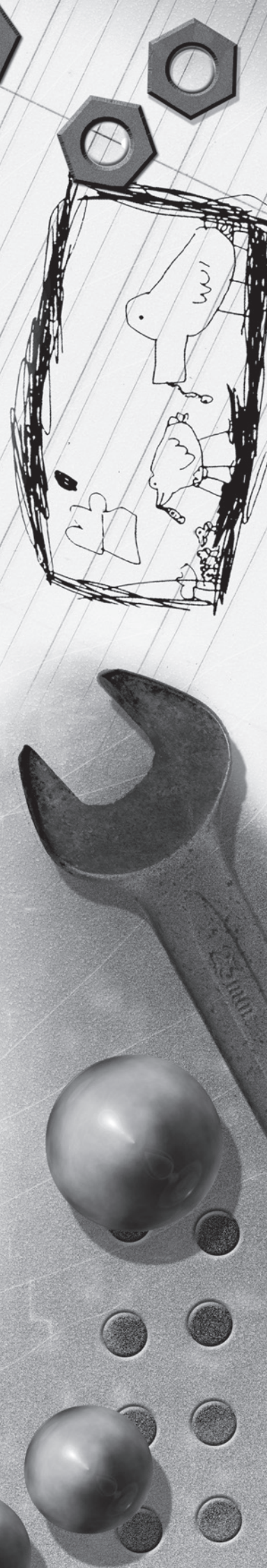
Sa maman s'appelle Erelle de Nauberle. Elle est, elle-même, la fille de Vijian de Nauberle, le logothète de la famille Kelernnes – c'est-à-dire son représentant à la tête des conseils d'administration de la Maison de change, le Crédit ingénierique, et de la Maison de négoce, la Maison Bonascaldi. Pour simplifier, le grand-père d'Alérie est le grand argentier de la famille Kelernnes, celui qui dirige la corpole et dont le travail consiste à protéger les intérêts financiers de cette grande Maison patriarcale, si ce n'est l'enrichir encore plus.

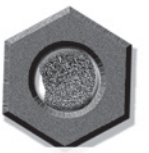
Alérie pourrait être une personne importante si sa naissance n'en avait décidé autrement : nul ne sait qui est son père (en tout cas, personne n'en parle) et sa mère est à demi-folle. Elle fut internée bien avant la naissance de la fillette dans une aile du palais familial sous la garde de plusieurs infirmières et d'un vieil aliéniste ami de son père. Voilà qui plaçait d'emblée Alérie dans une situation bâtarde et l'écartait de toute future vie publique. Toutefois, elle fut élevée au milieu des machineries, des mécanismes, des automates et des installations ingénieriques les plus diverses – n'oublions pas que les membres de la famille Kelernnes sont, par principe sinon par goût personnel, adeptes du progrès technologique et de l'idéal ingénierique. Alérie développa alors quelques connaissances, une bonne pratique et, bientôt, un véritable savoir-faire, une intelligence dans le domaine et un bon-sens tout personnel qui laissa plus d'un ingénieur pantois...

...Jusqu'à la faire remarquer par le jeune patriarche, Léome, qui vit dans la jeune fille l'espoir et l'avenir de la famille. Il décida donc de la faire reconnaître par ses pairs, au cours de la cérémonie de la Présentation suivante.

Tout cela ne va pas sans poser quelques soucis à Signal de Nauberle, deuxième enfant de Vijian et frère cadet d'Erelle. Ce jeune homme d'une trentaine d'années a suivi des études de commerce et de droit, sans beaucoup briller d'ailleurs, avant de passer quelques temps à l'armée, dans le Corps expéditionnaire. Au vu de ses frasques, son père préféra qu'il joigne ce corps où il souffrirait un peu, plutôt que de le voir se dandiner dans le grand uniforme de la flotte sans jamais quitter la vie mondaine exiléenne. Plus tard, dans l'espoir peu probable qu'il suive l'exemple de son père, il entra en qualité de cadet à la Maison Bonascaldi – poste qu'il occupe encore sans montrer de dispositions particulières pour monter dans la hiérarchie malgré la protection discrète mais réelle de son père.

Signal est l'héritier direct de la fortune familiale puisque sa sœur est folle. Alérie, dans le meilleur des cas, ne pouvait jusqu'à présent espérer qu'une rente de com-





pensation. Mais si cette nièce est reconnue ! alors tout change... c'est le tonton qui aura la rente de compensation – une idée qu'il ne supporte tout simplement pas. Déjà qu'il a été obligé, depuis quelques années, de participer à un réseau de contrebande de fruits et légumes pour couvrir ses formidables frais et toutes ses dettes ! Signal n'a plus qu'une solution : Alérie doit disparaître et mourir avant que la Présentation ne soit faite...

Il a donc chargé l'un de ses affidés, Glomel Carquepoix, un contrebandier qui travaille pour lui sans beaucoup de foi et sans loi aucune, d'enlever et de tuer la jeune fille. Ne croyez pas qu'il recula devant la tâche et qu'il préféra trouver le cœur d'un fureuil pour prouver son dévouement. Simplement, une jeune fille de l'âge et de la fraîcheur d'Alérie se négocie un bon prix dans les bordels des ports forgens... Comme on dit : « il n'y a pas de petits bénéfices ! » Glomel a donc désobéi et emmené la fillette dans l'un de ses entrepôts, au lieu de la tuer, en attendant de la faire transiter jusqu'à la planète froide. Sauf que les personnages la font évader...

Pour l'instant, Signal est persuadé qu'Alérie est morte et qu'il en est débarrassé. Il se joint, avec une feinte conviction, à toutes les recherches entreprises par la famille.

#### MURMOTS INVESTIGATION

Les personnages ont donc hérité d'une jeune fille à la mémoire défaillante. Voilà qui n'a rien d'extraordinaire : c'est simplement une jeune fille perdue dans les passerelles d'Exil de plus. Mais plusieurs personnes sont à sa recherche – bien entendu son grand-père et tuteur, le patriarche Kelernnes aussi, le contrebandier Glomel Carquepoix forcément ainsi qu'un mystérieux automate.

Tout va maintenant dépendre des actions des personnages : vont-ils l'adopter et la laisser vivre à leurs côtés sans se préoccuper de ses origines ? Vont-ils l'abandonner à son sort dans les échelles et les passerelles d'Exil ? Vont-ils rechercher d'où elle vient ?

Dans le premier cas et s'ils sont discrets, il ne se passera pas grand chose. Comment retrouver une fillette au milieu d'une telle cité ? Du temps se passera avant qu'enfin l'automate ne débarque. Si les enfants ne sont pas discrets, il se pourrait que le réseau d'informateurs et

d'amis du contrebandier ne finisse par avoir la puce à l'oreille.

Dans le deuxième cas, ils ne sauront sans doute jamais le fin mot de l'histoire. La fillette va simplement disparaître, d'une manière ou d'une autre.

Dans le dernier cas, ils ont plusieurs pistes à leur disposition mais ils vont déclencher de nombreux événements : les informations ont ceci de volatile qu'elles vont et viennent également par les mêmes canaux et, incidemment, se dédoublent et transpirent tant et plus.

Aussitôt que la fillette a été libérée de l'entrepôt, les complices de Glomel Carquepoix préviennent celui-ci. Il organise bientôt une véritable chasse pour la retrouver, engageant un tueur forgien pour l'assister, Erik Menbourg. Utilisant tout l'attirail que leur offre la rue – les indics, les fouines, les rumeurs et les on-dit, Glomel et Menbourg vont peu à peu retrouver la trace des enfants. C'est un travail de longue haleine, délicat et complexe, surtout quand les autorités vont se mettre de la partie le lendemain après-midi. En fait, soyons clairs, ils n'ont aucune chance d'y arriver si les personnages restent tranquillement chez eux et ne font pas de vague. Dès lors que ceux-ci tentent de trouver des informations, la piste devient plus évidente – et maintenant, il s'agit d'éliminer proprement toute trace.

La disparition d'Alérie n'est remarquée par sa famille que le lendemain, la fillette ayant l'habitude de se volatiliser parfois quelques heures, s'isolant dans des endroits distants de la Cité Machine et se plongeant dans l'observation et l'analyse de dispositifs inconnus pour elle, jusqu'à ce qu'elle en comprenne l'utilité et le fonctionnement. Le grand-père d'Alérie prévient officiellement PANDORE afin de bénéficier des forces de police dans leur ensemble. Devant l'affaire, qui pourrait bien être un enlèvement, SÛRETÉ dépêche un inspecteur, nommé Cirhyl Heiron. Le grand-père, en sa qualité de logothète, engage aussi une partie de ses moyens : l'agent corporatif Vril Aubert, ancien inspecteur de SÛRETÉ, mène l'enquête de son côté. Enfin, le patriarche Léome fait pour sa part intervenir le vidame-capitaine Gleanne de Pourtepest, membre de sa sécurité personnelle.

DEVIENS LE HÉROS LUNAIRE  
AVEC NOTRE PANOPLIE

CAPITAINE  
EXIL

ET SAUVE TA CITÉ !  
UNE EXCLUSIVITÉ BAZMO



## Chercher la fille

Si les personnages se contentent de vaquer à leurs occupations, sans faire de vague ni de publicité sur l'arrivée de leur nouvelle compagne de jeu, faites courir le temps et passez directement à la partie suivante du scénario – lorsque l'automate intervient.

Les personnages peuvent aussi chercher des informations. Plusieurs possibilités s'offrent à eux (entre toutes celles qu'ils pourront imaginer par eux-mêmes). D'une part, ils peuvent rechercher à l'endroit où ils ont vu les kidnappeurs pour la première fois. D'autre part, ils peuvent retourner à l'entrepôt pour en savoir plus sur les méchants.

## Le lieu du rapt.

Les personnages ont assisté au rapt dans un quartier ancien et maintenant très populaire, situé à mi-hauteur de la cité. Tout y est gris de poussière, noir de suie et rouge de rouille. Il y a plusieurs foyers d'infection de spores et les mitiers y travaillent sans relâche. En explorant un peu les environs, les enfants peuvent découvrir la longue aiguille d'obsidienne qui se poursuit jusqu'au sommet de la cité, à laquelle le quartier est attaché. Cette aiguille est la base d'un palais patriarcal, dont des parties creusées s'ornent encore de vieux fortins des guerres nobiliaires mais aussi de quelques habitations du meilleur goût, si on aime l'architecture qui date de quelques siècles. La plupart des installations sont maintenant louées à des particuliers, le plus souvent des employés de la famille, mais on imagine bien que tout l'intérieur soit truffé de couloirs et d'escaliers qui doivent donner, plus haut, dans les quartiers et les manoirs actuels de la famille. Une petite enquête rapide peut révéler le nom de la famille, les Kelernnes. S'aventurer dans l'intérieur de l'aiguille est un beau morceau de bravoure qui ne manquera pas, espérons-le, de tenter les personnages. Dès lors qu'on entre dans le domaine de la famille, tout est éclairé et automatisé. Il y a peu de monde dans les couloirs et il est très facile de progresser en se cachant, allant de découvertes en découvertes ; plusieurs dizaines d'automates travaillent dans l'aiguille ; il y a des postes chromatographiques disposés à intervalles réguliers ; les portes s'ouvrent grâce à des plaques de pression dans le sol ; les escaliers sont mécaniques ; les lumières obéissent à la voix.

Si les personnages sont pris par la garde patriarcale, ils sont immédiatement mis dehors, quelles que soient leurs protestations. Si Alérie est avec eux – elle ne reconnaît pas l'endroit mais connaît chaque mécanisme – tout ce petit monde est conduit, manu militari, jusqu'à un capitaine puis, plus tard, jusqu'à un grand bureau où se trouvent Léome Kelernnes et Vjijan de Nauberle.

Alérie est emmenée. Les enfants sont remerciés et dédommagés – quelques centaines de velles !!! une fortune ! À eux de ne pas se trahir et dire qu'ils sont à la rue... ce serait l'orphelinat Kelernnes directement – ou une proposition de travail comme agents de renseignement dans la rue pour les Kelernnes (le logothète n'a

aucun scrupule à laisser les enfants livrés à eux-mêmes tout en les protégeant en échange d'informations pour la Maison de négoce).

Alérie n'est pas tirée d'affaire pour autant. Son oncle veut, plus que jamais, sa mort.

## Les entrepôts et le gang des fruits et légumes.

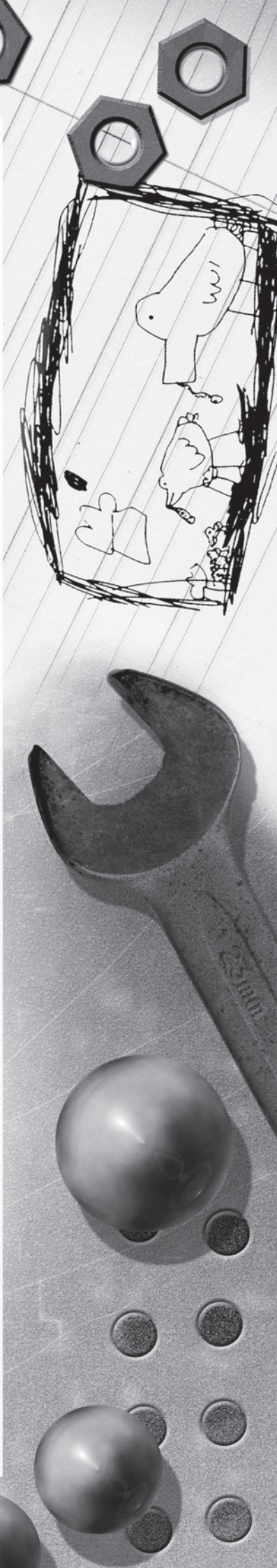
Un bon point de départ pour savoir qui est la jeune fille est de retourner à l'entrepôt discrètement. Bien entendu, tous les fruits et les légumes auront été transportés ailleurs, ou vendus sur les marchés plus vraisemblablement. Dans la journée, les gens qui travaillent ici vendent et réparent tout l'accastillage nécessaire à l'armement des bateaux du Sanctuaire. C'est l'une des innombrables petites sociétés de services et de fournitures que compte le port Circulaire.

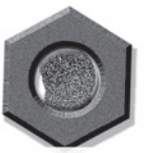
En s'introduisant dans l'entrepôt, on trouve fort peu de choses – quelques fanes, deux ou trois fruits pourris, un morceau d'étiquette déchirée où sont tracées les lettres « Forgés... »

Plus intéressant, il y a un enclos à nohodahak non loin de là. Les nohodahaks travaillent du milieu de la nuit au milieu de la journée à livrer toutes sortes de marchandises du port aux différents marchands dans les hauteurs. Sur le côté de l'enclos, toutes les cages sont soigneusement rangées. Plusieurs d'entre elles portent des calicots au nom de « Forgésaveur », une entreprise qui importe des fruits et des légumes depuis Forge. Retrouver le cornac de l'autre soir ne demande qu'un peu de temps. Il reprend son service en milieu de nuit. La chose intéressante est de constater, s'il est mis sous surveillance, qu'il fait des heures supplémentaires soit pour décharger discrètement un fond de cale bien après le passage des douaniers, soit pour livrer en ville des quantités importantes de fruits de contrebande.

Quelques questions posées aux bonnes personnes permettent d'en savoir plus sur le commerce des fruits et des légumes, ainsi que sur la contrebande... Y aurait-il quelqu'un chez Forgésaveur qui utilise les moyens de cette grande compagnie pour faire entrer illégalement des quantités supplémentaires de fruits et de légumes ? Si oui, qui tire les ficelles en dehors du bandit et du cornac, qui ne semblent être que des employés du trafic.

Aller plus loin est possible mais dangereux, de cela les personnages doivent se rendre compte – ils peuvent apprendre que des gens sont sur leur piste ! S'ils veulent faire la lumière sur cette histoire, prendre des risques sera peut-être la seule solution. Avec un peu de patience et d'astuce, ils peuvent remonter à l'entreprise elle-même, découvrir qui est son patron (un certain Ernest Mérin) puis essayer de voir s'il est impliqué et qui sont ses complices. Bien entendu, tout cela finira par une rencontre inquiète entre Mérin et Signal de Nauberle, complices dans le trafic de fruits et légumes. Le premier reprochera au second de prendre des risques inconsidérés et d'attirer inutilement l'attention sur leur organisation ; le second rétorquera que sans lui, sa protection au sein de la corpole et ses contacts sur Forge, rien ne serait possible.





Extrait du *Keupon à Vapeur* :

## Fruits et légumes

Le commerce des fruits entre Forge et Exil occupe un grand nombre de bras et met en circulation des valeurs considérables. On sait que les fruits se partagent naturellement en trois sections : 1° les fruits à pépins ; 2° les fruits à noyau ; 3° les fruits en baies. Au point de vue du commerce, la première de ces trois sections est de beaucoup la plus importante. Elle comprend deux des fruits à la fois les meilleurs, les plus salubres et les plus faciles à conserver comme à transporter : ce sont les meolpes, fruit charnu et acide, et les poires blanches des neiges.

### Meolpes.

Des masses énormes de meolpes sont dirigées tous les ans sur Exil par l'Océan Noir. La plus grande partie de ces fruits viennent de Talbes, de Lonastre, de l'ouest de la ligue des Duchés. Le trajet ne dépassant jamais la vingtaine de jours, dans des conditions de température qui s'opposent généralement à la fermentation, on ne prend habituellement que bien peu de précautions pour le transport des meolpes envoyées à Exil ; elles sont jetées sans aucun emballage dans des bateaux qui en contiennent de 6 à 10 000 kilos, et dont le fond est garni d'une couche de paille fraîche. On les couvre de même avec de la paille pour les protéger de la pluie et de la gelée.

La vente se fait, pour les qualités belles et moyennes, au cent et au mille, et pour les plus communes, par paniers mesurés combles, d'une contenance arbitraire, à prix débattu. Il y a dans ce mode de vente une source d'erreurs et de mécomptes depuis que les revendeurs ont pris l'habitude de revendre au litre ou au kilo des fruits achetés sans en connaître ni le poids, ni le volume. Ce qui précède ne concerne que les meolpes amenées par bateaux sans emballage ; il en vient aussi par cargos mixtes. Ces meolpes, appartenant à des espèces plus recherchées sont surtout achetées par les fruitiers en boutique, par les restaurateurs et par les cuisines patriarcales ; elles arrivent emballées par paniers qui contiennent chacun de 25 à 50 meolpes, selon le volume de ces fruits ; chaque meolpe est enveloppée dans un papier et entourée de fougère sèche. La vente des paniers de meolpes se fait par lots, à la criée, par l'entremise de facteurs. Les plus belles espèces, même dans les années d'abondance, se placent toujours avec aisance.

Forge envoie d'assez grandes quantités de meolpes aux halles exiléennes ; ces quantités varient selon l'inconstance de la production, dans des proportions telles qu'une moyenne est impossible à établir ; il s'écoule assez souvent plusieurs années de suite où les meolpes manquent en Exil ; puis surviennent des années de grande abondance. Les meolpes seules, dans les années de production moyenne, donnent lieu à des affaires de plusieurs millions sur les marchés de la Cité d'Acier. On ne peut rien en dire de plus positif, quant à la statistique de cette branche de commerce.

### Poires blanches

On expédie par mer pour Exil, avec le mode d'emballage usité pour les meolpes, de fortes parties de poires, principalement récoltées à Talbes, en Sostrie et dans le protectorat de Scovié. Les fruits sont emballés dans des paniers et embarqués sur les navires qui font un service régulier des ports de la côte Est à la Cité verticale. Il s'en faut de beaucoup pour que, même dans les années d'abondance, les poires des meilleures espèces propres au commerce d'exportation soient produites en quantités proportionnées à la demande. La production pourrait être triplée sans qu'il en résultât ni encombrement du marché ni baisse sensible.

Pour la consommation d'Exil, le commerce des poires s'y fait de la même manière que celui des meolpes. Exil reçoit, par bateau, des masses énormes de poires appartenant principalement aux espèces nommées poires de Sostrie, Mouille-bouche et Cotillard – ces dernières sont destinées à être vendues cuites au four. Ceux qui ont le talent de conserver des poires jusqu'à la fin de la saison et qui ne vendent que quand le marché commence à être dégarni sont assurés d'en obtenir des prix très élevés : pour ceux qui disposent d'un local convenable c'est une excellente spéculation.

### Fruits à noyau

Les fruits à noyau n'ont pas, à beaucoup près, une importance commerciale comparable à celle des fruits à pépins, par le seul fait qu'ils ne se conservent pas et qu'ils sont plus ou moins difficiles à transporter. Le sud d'Autrelles des environs de Berles se fait un revenu considérable par la vente de leurs abricots qu'ils envoient en Exil par les navires les plus rapides et les léviathans. Ces fruits sont emballés avec des rognures de papier, dans des boîtes carrées, plates, très peu profondes. Les abricots ainsi emballés arrivent en Exil sans meurtrissures et y trouvent un placement très avantageux. C'est aussi dans des boîtes du même genre et avec les mêmes modes d'emballage et de transport que plusieurs régions de la ligue des Duchés envoient des cerises qui sont vendues pendant un mois, à peu près, à des prix élevés.

Les Royaumes Rouges exportent de grandes quantités de fruits gras et sucrés, appelés romanes. En dépit de leur peu de solidité, ces fruits supportent bien le transport. Les paniers dans lesquels ils sont emballés pour les exportations sont de forme conique, plus larges du haut que du bas et beaucoup plus profonds que larges. Leur intérieur est garni de jeunes branches avec leurs feuilles. D'autres semblables, dont l'extrémité inférieure est taillée en pointe, sont insérées toutes droites dans les mailles de la vannerie du panier, ce qui lui forme une sorte de couronne. Après l'avoir rempli de romanes jusqu'au-dessus du niveau de ses bords, en donnant à la surface supérieure une forme bombée, on rabat doucement par-dessus les branches maintenues par des ficelles croisées, solidement fixées aux bords du panier : c'est ce qu'on nomme *baguer* un panier de romanes. Des espèces plus fragiles encore que les romanes étant emballées de cette manière dans des paniers bien bagués, peuvent s'y conserver pendant plusieurs jours, être transportées à de grandes distances, et arriver en parfait état à leur destination.

### Fruits en baies

Le raisin de Talbes seul fait l'objet d'un commerce étendu. Le raisin de table est emballé dans des paniers remplis de fougère sèche et garnis intérieurement de papier. Chaque panier n'en contient pas plus de 1,5 kilos à 2 kilos. La fougère, pour ce type d'emballage, est employée en si grande quantité que les habitants des villages où se récolte le raisin, vont à la fougère jusque loin de chez eux. Malgré les droits élevés dont le raisin est frappé à l'importation en Exil, la cité en reçoit

tous les ans une certaine quantité par bateau. En fait, Exil absorbe à elle-seule toutes les quantités disponibles. C'est une branche de production qui pourrait être triplée sans égaler la demande.

Exil produit quelques fruits forcés en serres, comme des pêches à peau lisse et des fraises. Tout ce qui n'est pas livré à la table des patriarches est livré au commerce.

### Contrebande de fruits

Les fruits en provenance de Forge sont vendus entre 5 et 50 velles le kilo sur les marchés exiléens. On en importe environ 40 millions de tonnes par an, ce qui représente un peu plus de mille millions de velles de chiffre d'affaire pour la filière, depuis les champs de Forge jusqu'aux étals des commerçants – si l'on enlève, bien entendu, les 21 à 37% de taxes dont les fruits forgiens sont frappés en entrée de port, en tant que produits de luxe !

Il n'est donc pas étonnant que la contrebande soit aussi active. DOUANE estime, bon an mal an, qu'un peu moins de 10% des fruits consommés en Exil sont issus des trafics les plus divers, depuis les fruits ramenés dans les malles par les particuliers jusqu'aux bandes organisées qui opèrent dans l'ombre des grandes sociétés d'import-export. Les bénéfices noirs générés par ce commerce illégal en font l'un des domaines de la contrebande les plus intéressants, loin devant la drogue ou même les humains.

### Trouver le garçon

Faites intervenir les personnages suivants en fonction des actions et des recherches des gamins. Ce sont des bâtons dans les roues, des adversaires plus ou moins dangereux ou même des alliés importants. Dans tous les cas, n'oubliez pas que ce sont les gamins les héros – il est facile de l'oublier dès lors qu'un adulte peut bouger. L'ambiance ici est plus *Club des cinq* que *Mike Hammer* ! Et surtout, n'oubliez pas de continuer à jouer les nécessités du quotidien – il faut manger, dormir, se protéger des intempéries et du froid, trouver de quoi survivre et échanger quelques horions avec des bandes rivales...

### La bande de Glomel

Glomel et ses hommes sont dangereux, surtout depuis que Erik Menbourg les a rejoints. Cet homme, un Kargarli, est un tueur et un chasseur. Il n'aime rien autant que la traque et l'odeur du sang lors de l'hallali. Si leurs moyens ne sont pas énormes (ils sont une demi-douzaine, tout au plus), ils bénéficient d'une parfaite connaissance de la rue, de pas mal de contacts chez les oreilles et les indicateurs, et d'assez de (mauvaise) réputation, surtout Menbourg, pour que les gens soient enclins à leur parler poliment et rapidement. Bien entendu, il est toujours possible, avec les bons amis, de les envoyer dans de fausses directions, voire directement dans les bras des pandores. Mais ça ne sera pas facile. Vous pouvez faire intervenir ces méchants pour faire peur aux personnages, pour les poursuivre un temps, pour leur pourrir les nuits. Au pire, coincez un personnage face à Menbourg puis sauvez-le *in extremis*, par exemple en faisant intervenir la cavalerie.

### Cirhyl Heiron

Cirhyl Heiron est l'enquêteur officiel dépêché par SÛRETÉ. Il n'est pas très subtil dans sa manière de traiter avec les puissants de la cité, défendant avec ferveur l'égalité de tous devant la justice. Ainsi, il ne tient pas vraiment compte des exigences de la famille Kelernnes en matière de discrétion... et il est bien vite devant un mur de silence de leur part, incompréhensible à ses yeux. Il se braque, devient agressif et prend des décisions absurdes, comme de passer une annonce dans les grands quotidiens ou de préparer une battue de certains quartiers – que ce soit celui des personnages ne tient qu'à vous mais ce ne serait sans doute qu'un hasard. Malgré son grand cœur et ses bonnes intentions, il ne fait pas de merveilles.

### Vril Aubert

Le grand-père d'Alérie, en sa qualité de logothète de la famille, et donc à la tête de la Maison de négoce, demande à l'un de ses agents les plus efficaces, Vril Aubert, ancien limier de SÛRETÉ à la retraite, de s'intéresser à l'affaire, tant pour retrouver Alérie que pour nuire à la progression de l'indiscret Cirhyl. Plus efficace, l'agent s'oriente tout de suite sur les bas quartiers d'Exil, prenant contact avec PANDORE au sein duquel il a des contacts (on lui a d'ailleurs souvent reproché de traiter plus avec PANDORE qu'avec SÛRETÉ quand il était encore en service), et s'intéressant tout particulièrement à ce qui aurait pu lui arriver. Il est bien entendu le premier à repérer notre bande de gosses des rues. Il se montre calme et tranquille envers les enfants et envers Alérie, s'intéressant à ce qui est arrivé réellement bien plus qu'à la ramener immédiatement. Il se pose quelques questions...

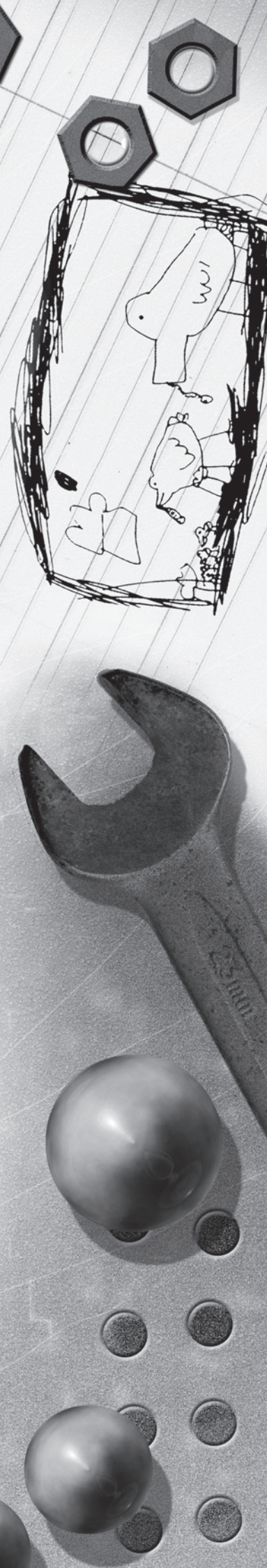
### Vidame-capitaine Gleanne de Pourtepest

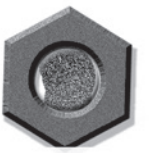
Il est fort peu probable que le capitaine Gleanne puisse faire quoique ce soit. Mais il est fort, audacieux et assez vif. Il fera un bon renfort de dernière minute pour Vril si les choses devaient tourner mal (après tout, si besoin, les deux hommes peuvent avoir eu envie de travailler ensemble).

### De ħarīb en sila

De retour dans sa famille, Alérie n'est pas en sécurité pour autant – à moins que les personnages aient déjà pu impliquer son oncle Signal de Nauberle dans son enlèvement et la tentative de meurtre (auquel cas, son sort est scellé ; il aura un accident d'ici quelques jours après avoir disparu de la circulation... quelle idée aussi d'aller noyer sa médiocrité dans des bouges mal famés et de ne pas savoir choisir ses drogues !)

Que Signal apprenne qu'Alérie est en vie alors qu'elle n'est pas encore revenue (par une missive de Glomel ou une parole de Vril Aubert à son père) ou qu'il assiste à son retour dans le giron familial, il s'empressera de faire appel à un assassin pour faire le boulot correctement et discrètement. Pourquoi pas El, l'assassin de





« Sporadiquement vôtre » (voir livre de base d'Exil, page 270) ? El agira avec discrétion, rapidité et efficacité. N'est-elle pas une des meilleurs sur le marché ?

Encore un bon moyen de faire courir les personnages soit pour échapper à El, soit pour foncer sauver Alérie dans son palais...

## RÊVES

Durant les jours où les personnages partagent leur vie dans les rues avec Alérie, ils font d'étranges rêves. Ils débute normalement mais l'univers onirique habituel laisse progressivement place à une Exil différente et complètement extraordinaire : de grandes structures d'obsidienne, habituellement statiques et ici étrangement mécanisées, s'enfoncent vertigineusement dans des entrailles sombres ; des passerelles et des plates-formes de métal s'intègrent plus qu'harmonieusement avec les engrenages de pierre noire (alors que dans l'Exil réelle, il n'est point mot moins exact qu'harmonie pour désigner la cité). Ils voient des automates horriblement humains, aux visages ciselés à l'image de leurs créateurs, aux expressions inquiétantes et outrées. Un inexplicable sentiment que la cité risque de s'effondrer sous eux s'empare des personnages, idée d'autant plus absurde que ses étonnantes structures ne leur sont jamais apparues aussi stables. Mais le plus marquant dans tous ces rêves est ce personnage récurrent, tout d'acier formé, mais semblant pourtant tout aussi palpable que la brume qui l'enveloppe. Il hante les songes des enfants, apparaissant à l'angle d'une passerelle ou fuyant sous couvert du brouillard derrière eux. S'il arrive qu'il s'approche des personnages ou que ceux-ci le rejoignent, aussitôt il paraît s'adresser à eux comme une supplique mais sans qu'ils puissent en comprendre le sens.

Ces rêves sont diffus. Ne les racontez pas d'un coup. Donnez des éléments éparés à des personnages différents. Certaines nuits, il y a même des mômes qui ne rêvent pas.

### D'où viennent-ils ?

Alérie fut conçue en un endroit étrange où elle fut frappée par un courant relativiste dès les premières secondes de son existence, à l'état de cellule-œuf. Cela l'a indéfectiblement liée à ses parents, deux hypersensibles profondément atteints. Comme nous le verrons plus tard, les deux amoureux ont « fusionné » avec un automate et leurs esprits continuent de rêver au sein de cette entité à trois facettes. Par le lien énigmatique qui unit Alérie à ses parents, elle reçoit encore leurs songes. Étrangement, les personnes qui lui sont proches (comme les personnages) peuvent eux aussi percevoir ces songes par son intermédiaire.

## REBONDISSEMENT

Au moment où Alérie est le plus en danger, un autre protagoniste fait son apparition et tente de s'emparer d'elle. Vous pouvez placer cet événement à peu près quand bon vous semble en fonction des circonstances, que ce soit dans leur repaire ou dans un palais patriarcal.

Bien que vêtu d'un long manteau imperméable et portant un grand chapeau démodé, il ne sera pas possible de confondre la créature avec un être humain. En effet, sa tête est tout d'acier forgé, encore moins expressive qu'un mannequin du Grand Bazar Moderne (sur lequel est figé un sourire d'allégresse). Ayant sûrement déjà vu des automates dernier modèle, les personnages pourront sans faute remarquer que celui-ci n'est pas tout récent. Il se dirigera droit sur Alérie, sans se soucier des obstacles qu'il balaiera, et l'emportera avec lui. Il repoussera du bras quiconque s'interposera, sans lui prêter plus d'attention. Il repoussera les contrebandiers ou les pandores, balaiera l'assassin si elle est là, et ne répondra à aucune menace ou sommation.

Il peut apparaître au bon moment, quand les personnages sont acculés par leurs ennemis ou au contraire, au plus mauvais moment, provoquant un dilemme pour le groupe (sauver Biboule qui s'accroche tant bien que mal à la poutrelle d'acier avec cinquante mètres de vide sous ses pieds ou tenter de sauver héroïquement la princesse ?).

L'important est que les personnages assistent à son action et gravent de multiples détails dans leur mémoire. Cela leur donnera la main sur tous les adultes pour ce qui est de pouvoir la retrouver !

## HISTOIRE D'ENTRE LES PASSERELLES

La compréhension de ce dernier événement – l'intervention d'un étrange automate – réside dans l'histoire même d'Alérie, une histoire qu'il va falloir retrouver et comprendre.

### Amour de rêve

Julin Palron était un brillant concepteur d'automates, un brin rêveur et romantique mais aussi un coureur de jupons des plus acharnés. Il occupait ses nuits dans les réceptions les plus somptueuses, où il jouait souvent les pique-assiette mais se contentait rarement du buffet. Il ne se passait pas une fête où il ne séduisait pas une convive, quelle que soit son extraction sociale et sa situation maritale. Et pendant ses journées bien raccourcies, il se consacrait à ses commandes d'automates. Puis, il souffrit d'insomnies. Ses soirées ne s'arrêtaient pas après le bal et, le plus souvent, l'oubli bienvenu de bras câlins. Bien que fatigué, il ne parvenait pas à trouver le sommeil. Il abandonnait alors ses conquêtes pour errer au hasard sur les passerelles avant de rejoindre son atelier, les yeux piquants et le menton aussi.

Durant ce temps, au palais patriarcal Kelernnes, la vie d'Erelle de Nauberle, fille de Vijian de Nauberle, s'écoulait paisiblement. Passionnée d'art en tout genre,

elle passait ses soirées dans les réceptions artistiques et ses journées à visiter des expositions et rencontrer les artistes. Il lui arrivait même de se promener dans les passerelles d'Exil, à la recherche de quelques artistes talentueux, exerçant leur art dans les ombres de la rue.

Tout comme Julin, elle fut touchée par le syndrome d'hypersensibilité chronique. Quand elle renonça à tenter de trouver le sommeil, ses balades urbaines à la recherche de talents inconnus remplacèrent ses heures d'ennui. On s'étonna dans son entourage qu'elle s'intéressât à des artistes de plus en plus en marge des normes artistiques du moment. Elle passait toujours plus de temps à contempler des peintures montrant une cité magnifiée dans une étrange harmonie entre création et destruction et des représentations sculpturales psychédéliques. Même les pièces les plus sombres et les plus engagées, montrant un déclin d'Exil embelli par un noir romantisme artistique, la fascinaient. Sa vision de la Cité d'Acier se modifiait au fur et à mesure qu'elle ouvrait son cœur à la ville.

### Rêve d'amour

Et arriva la rencontre des deux êtres, sur une place. Leurs errances les amenèrent à passer des nuits ensemble, sous la lumière de Forge. Au début réservée, Erelle se contentait de contempler les structures d'acier et les blocs d'obsidienne comme s'il s'agissait d'un tableau tandis que Julin semblait plongé dans ses rêveries. Après plusieurs rencontres, Erelle, le trouvant étrange, brisa le silence la première, exprimant l'admiration qu'elle vouait aux décors urbains autour d'eux, et qu'elle semblait voir autrement. Les mois passèrent et une étrange intimité muette naquit entre eux. Ils commencèrent par partager leur fascination pour la cité, puis d'étranges rêves semblant être la voix d'Exil. Leurs sens communiquèrent et, pour finir, leurs sentiments. L'amour enfoui se révéla à eux, qui étaient unis par un mystérieux lien, parmi les plus forts que des hypersensibles aient pu atteindre.

### Inquiétude familiale

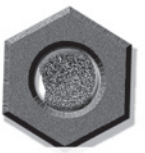
Seulement, au sein de la famille Nauberle, on en vint à avoir des soupçons sur les errances nocturnes d'Erelle.

Coincidence, Vijian commanda alors un mannequin programmé pour la surveillance à Julin, connu de la maison pour son travail remarquable. Qui pouvait espionner une jeune fille qui ne dort pas mieux qu'un automate fabriqué par l'un des meilleurs artisans de la cité ? Nous sommes chez les Kelernnes, après tout, et la technologie les fascine plus que n'importe quoi d'autre !

L'androïde s'enquit parfaitement de la tâche, rapportant tout à Vijian (il ne pouvait pas parler mais souvenons-nous du système d'enregistrement interne dont sont équipés tous les automates de seconde génération). Celui-ci découvrit la relation et décida que ce qu'il prenait pour une amourette allait trop loin et était néfaste à l'éducation de sa fille et à la réputation de la famille – Julin, pour grand artisan et fin technologiste qu'il était, ne méritait pas la main de sa fille. Il cloîtra un temps cette dernière au palais Kelernnes. Le lien d'Erelle avec Exil commença lentement à disparaître, du fait de la rigueur disciplinaire et éducative pratiquée par son entourage vis-à-vis d'elle, et de son éloignement de Julin. Elle commença à déprimer.

Julin pouvait percevoir sa détresse et tenta de l'encourager de toute la force de son esprit mais il sentait qu'il la perdait... pour toujours.





### Errance programmée

L'automate fut oublié. Déboussolé, il finit tout de même par reprendre ce qu'il savait le mieux faire : la surveillance de Julin. Il n'eut aucun mal à le retrouver, l'ayant assez longtemps espionné pour avoir dans sa base de données tous les trajets qu'il a faits en différents lieux. Ayant de plus été créé (et donc programmé) par le jeune homme, il possédait, en quelque sorte, une part de Julin en lui. Jamais surveillance ne lui fut si ennuyeuse – si l'ennui pouvait être un sentiment partagé par un androïde programmé pour ça. Julin restait cloîtré chez lui, à la limite de l'apathie. Déconcerté par le changement d'attitude de son concepteur, l'automate décida alors de rétablir les conditions d'origine, en permettant à Erelle de s'évader. Ignorant le rôle de l'automate dans la fugue, les amants prirent la tangente et l'être mécanique put recommencer son travail. C'est là qu'il joignit pour toujours son existence à celle du couple...

### Léthéraux et Horloger

Julin et Erelle errèrent dans les quartiers des jours entiers, guidés par ce qu'ils pensaient être l'âme même d'Exil. L'automate les suivait toujours à leur insu. Les moments d'éveil des amants étaient paisibles. Ils marchaient, main dans la main, empruntant instinctivement des passerelles peu fréquentées et calmes, et des places oubliées ou évitées par les Exiléens. Leurs rares périodes de sommeil, par contre, étaient tout autant agitées que les ébats les précédant. Suite à sa première prise d'initiative, l'automate réitéra les expériences d'autonomie et les journées passées à observer le couple, il en vint à se poser des questions sur les humains (quels êtres étranges...), sur les sentiments (pourquoi est-ce que je ne ressens pas ce qu'ils semblent ressentir ?), sur sa vie (j'ai été créé pour surveiller mon créateur mais en fait, je suis capable d'autre chose, de décider de ce que je veux faire) et sur lui-même (pourquoi je me pose tant de questions alors qu'avant rien ne me venait à l'esprit ?).

Un soir, environ deux semaines après qu'il ait permis à Erelle de quitter le palais patriarcal, il fut pris de l'envie de s'approcher du couple, pour voir de plus près les objets de tant de ses questions.

Julin et Erelle ouvrirent lentement les yeux, l'esprit encore brumeux et se redressèrent. La place où ils dormaient était éclairée d'une lueur diffuse, émise par deux léthéraux isolés qui traînaient près des amants. Ces derniers virent l'automate, parfaitement immobile, qui ne savait comment établir un contact. Intrigué, Julin reconnut sa création et voulut éditer l'enregistrement des actions effectuées par l'androïde.

Mais un Horloger, sorti de l'ombre, s'approcha de l'automate immobile, dévissa la

plaque de son dos. Chaque brûlesprit planta son aiguillon dans le haut de la nuque d'un des amants, atteignant le cerveau et copiant leurs schémas cognitifs. Puis les insectes, brillant comme jamais ils n'avaient brillé, s'introduisirent dans l'automate et, tout en se consumant, y gravèrent l'information récoltée avant que l'Horloger ne remette la plaque à sa place.

L'automate était maintenant habité par trois personnalités.

Quant aux corps des deux amants, dont la mémoire et la personnalité avaient été abîmées par les léthéraux, ils errèrent au hasard quelques jours, avant qu'on ne les retrouve. Julin fut pris en main par SANITATION et interné dans un dispensaire ; l'enveloppe d'Erelle fut remise sous la garde de la famille Nauberle. Un peu moins de neuf mois plus tard naquit Alérie, fille d'Erelle et de Julin.

Enfant bâtard, éternel regret de Vijian qui n'avait pu empêcher sa fille de se consumer, Alérie grandit bien entourée et bien éduquée mais un peu loin de la cour et de la famille. Elle est la parfaite sosie de sa mère au même âge.

### SUR LES TRACES DE L'AUTOMATE

Près de dix années ont passé. L'automate a été oublié quelque part mais, parce qu'Alérie est en danger, il vient de se réveiller. Dans tout ce qui suit, n'oubliez pas que les personnages sont des enfants, et auront donc des réactions et des moyens d'enfants. N'attendez pas plus d'eux que le raisonnable. Faites vibrer les joueurs, jonglez sur les ambiances et sur l'excitation de la découverte plus que sur des oppositions dans lesquelles ils seraient surpassés.



## Course contre des rouages d'acier

Au moment où l'automate s'empare d'Alérie devant les personnages (c'est très important qu'ils soient là !), il est possible de remarquer une marque sur son poignet : sa marque de fabrication, la signature que Julin apposait sur chacune de ses fabrications

Nul doute que les personnages le suivent – poussez-les dans ce sens, permettez-leur d'échapper aux autres méchants par des courbes ou des trous, laissez-les croire qu'ils ont une chance, que les adultes n'ont rien ! L'automate semble détaché du monde extérieur, progressant dans les ruelles à une vitesse de marche, sans se préoccuper de ses poursuivants (sauf s'ils l'agressent – auquel cas, une pichenette suffit à envoyer n'importe qui bouler). Parfois, les gamins ont même l'impression qu'il veut qu'ils le suivent, sans en avoir la certitude. La poursuite n'est toutefois pas aussi simple qu'elle pourrait en avoir l'air. En effet, l'androïde évite les endroits trop fréquentés ou trop mal famés, pour emprunter des chemins détournés. C'est le moment d'embarquer les personnages dans des lieux sur lesquels courent d'inquiétantes rumeurs (la passerelle des Sens, le jardin des Passantes, une zone morte, un tombeau maudit, etc.) – et si certaines de ces rumeurs se révélaient vraies ?

À la fin, au détour d'une passerelle, à quelque distance au-dessus du port Circulaire, vers le centre de la cité, ils perdent toute trace de l'automate qui a emprunté un passage dissimulé.

Si les enfants sont suffisamment fortiches pour trouver un moyen de sauver Alérie des serres de l'automate, ne les frustrez pas. L'important est qu'ils s'amuse. Ils peuvent utiliser des câbles, des filets, des tonneaux... Attention de ne pas blesser la fillette ! Dans tous les cas, l'automate recommencera plus tard et cette fois, il réussira !

## Un grand cœur

Si les personnages se sont bien fait semer, il leur reste une piste d'investigation : la marque de fabrique. N'importe quel automaticien peut les aiguiller vers l'ancien atelier de Julin. À présent, il appartient à Cédrique Bernon. Mais là, pas la peine de chercher bien loin, les automates du fabricant ont un style bien différent de celui qu'ils recherchent. Cédrique peut tout de même leur apprendre que l'atelier a eu, il y a onze ans, un autre propriétaire à présent interné dans un dispensaire du quartier. Il s'appelait Julin Palron et a sombré du jour au lendemain dans l'apathie. Les aliénistes pensent que c'est dû au Détachement mais cela paraît étrange car c'est, normalement, un phénomène très progressif. Si Cédrique connaît bien tout cela, c'est qu'il est le frère du meilleur ami de Julin, qui réside à présent sur Forge. Julin rédigea un papier devant le notaire juste après la fugue d'Erelle et donna son atelier et ses outils à ceux qu'il

pouvait appeler « sa famille », comme s'il prévoyait déjà ce qui allait lui arriver.

## Le sans-âme

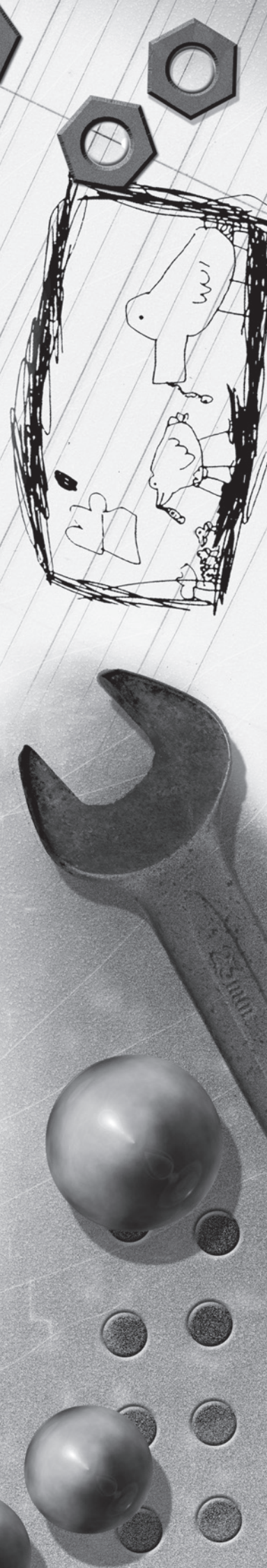
La visite du dispensaire ne donne pas grand chose. On ne laisse pas entrer les jeunes vagabonds. S'ils demandent de l'aide à Cédrique, il peut leur permettre de voir un aliéniste qui leur décrira avec force de détails assommants pour des enfants, l'état de Julin et ses hypothèses personnelles. S'ils arrivent à le convaincre de parler au sans-âme, les personnages seront déçus. Ils voient un homme dans un tel état d'autisme qui ne se rend pas compte de leur présence. Sa vie leur semble rythmée par des automatismes, il répète des phrases toutes faites (qui peuvent peut-être aiguiller les joueurs, qui sait ?) et de temps à autre le nom d'Erelle.

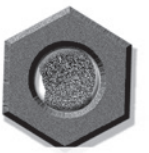
Suite à cela, les personnages peuvent se poser de nombreuses questions sur Erelle et Julin. Cédrique peut leur en dire ceci :

Il y a une douzaine d'années, Julin, qui était un grand séducteur, a brusquement changé de comportement. Il a commencé à avoir des insomnies. Il errait dans les ruelles la nuit et a rencontré Erelle de Nauberle. Il en était fou amoureux et était complètement déconnecté du monde, passant ses nuits à se promener avec elle dans les quartiers d'Exil. Mais son père, Vijian, s'en rendit compte quelques mois après, les ayant sans doute espionnés. Il sépara les deux amants. Mais Erelle parvint à fuir le palais (on ne sait trop comment) et rejoignit Julin. Ensemble, ils disparurent. Une semaine plus tard, le frère de Cédrique força la porte de l'atelier de son ami et trouvait l'acte notarié ainsi qu'un court mot lui étant destiné : « *Adieu chers parents, adieu chers amis, Erelle est ici et je pars avec elle pour les profondeurs* ». Une enquête fut ouverte par SÛRETÉ mais elle fut vite bouclée sans grand succès. Certains dirent qu'elle fut étouffée sous la pression de la famille Kelernnes. Quelques semaines après, alors que Cédrique allait prendre possession de l'atelier de Julin, il le trouva là, n'attendant rien, fixant le vague. L'ancien automaticien fut interné et on apprit que, depuis peu, Erelle était retournée au palais patriarcal. Personne ne sut jamais ce qui les avait mis dans cet état.

En racontant l'histoire, Cédrique se souvient d'un détail. Il trouva dans la poche de Julin une fiche perforée, provenant sûrement du système d'enregistrement d'un automate. Malgré tous ses efforts, il ne parvint jamais à le lire sur le chromatographe antique de son atelier et il en déduisit qu'il était défectueux. Cédrique fouille un peu et finit par le sortir d'un tiroir pour le montrer aux personnages. En fait, les informations enregistrées sur la fiche furent, en quelque sorte, brouillées par l'étrangeté des lieux traversés par l'automate (en particulier à l'impasse des Obsidiens).

Les gamins qui ont fait des rêves ont une étrange intuition. En introduisant de nouveau la fiche perforée dans un chromatographe et en entrant certaines données dont ils se souviennent maintenant, ils peuvent finir par





la déchiffrer, sous les yeux étonnés de Cédrique. Elle leur révèle alors de nombreuses indications sur le chemin que les amants empruntèrent alors et sur ce qu'il advint jusqu'à l'apparition d'une ombre impossible à identifier dans le dos de l'automate. Un jet de *Citadin* difficile permet de reconnaître l'endroit, l'impasse des Obsidiens, et de se souvenir des légendes qui courent à son sujet.

## IMPASSE DES OBSIDIENS

La scène finale est assez libre – l'important est que les personnages y soient, s'amusent, frémissent, aient peur, vivent quelque chose d'extraordinaire qui leur montre une nouvelle facette de la cité dans laquelle ils doivent survivre. Il faut aussi qu'ils parviennent à sauver Alérie et qu'ils deviennent des héros, bien sûr. Dans tous les cas, n'oubliez pas que ce sont des enfants, qu'ils seront au milieu d'adultes sans doute, mais qu'ils doivent rester absolument au centre de l'histoire et des événements !

Vous trouverez ci-dessous une description du lieu où se passe la scène finale, ainsi que toutes les clefs expliquant ce qui se passe et pourquoi. Vous trouverez aussi de nombreuses solutions pour finir ce scénario selon vos goûts, vos envies ou les aléas des actions des personnages.

### Impasse des Obsidiens (49/72/10)

Ce lieu recèle une légende du quartier des Cimiers (42 à 59/72 à 105/10 à 184). Cette passerelle sans issue surplombe directement une partie de la Morgue et de ses méandres obscurs, d'où le nom Impasse des Obsidiens. Tout au bout de la passerelle est installé un simple garde-fou pour empêcher quelques insomniaques de tomber. Ici, une échelle descend dans le vide, pour s'arrêter à mi-chemin, brisée net.

La Morgue fera l'objet d'une description complète dans le supplément *Dérives Urbaines*. Voici néanmoins quelques éléments que les personnages pourront apercevoir depuis le bout de la passerelle : la Morgue est un chaos indescriptible, un entassement de vestiges de temps si anciens que rien n'est encore vraiment reconnaissable ; c'est une poubelle nauséabonde aussi où toutes les eaux pluviales finissent par tomber ; c'est un endroit sombre, ténébreux, pourtant éclairé par de curieuses algues et par des guédières lumineuses qui se balancent au gré des courants d'air parfois très violent ; c'est un endroit chaud, étouffant, humide, poisseux. Les personnages n'auront que fort peu de visions précises de l'endroit. Ne donnez pas de détails. Jouez sur les impressions et sur l'asphyxie que l'on peut ressentir en approchant cet endroit abandonné des hommes et livré aux monstres des fables.

On dit toutes sortes de choses au sujet de cet endroit : certains pensent qu'en des temps immémoriaux, l'échelle menait à une plate-forme d'obsidienne édiflée par les anciens eux-mêmes, d'autres affirment que c'était un bloc d'habitations qui disparut mystérieusement, et

les plus imaginatifs parlent d'un fragment d'un vaisseau nautique lektre ou même d'un morceau de Lektre échoué en Exil depuis les guerres Obsidiennes. Un fondement à toutes ces fabulations : certaines personnes, au plus profond de la perpétuelle nuit exiléenne, virent cette plate-forme au bout de l'échelle.

La vérité ne se révélera pas facilement aux yeux des personnages. Le visionnage de l'enregistrement montre que l'automate avait emprunté l'échelle pour suivre les amoureux. Il reste sans doute à faire comme lui.

Les personnages descendent normalement au début, puis leurs points de repère se brouillent et ils ne savent plus s'ils gagnent de l'altitude ou en perdent, ils ont tantôt l'impression de marcher à quatre pattes dans une direction inconnue, tantôt l'impression de s'accrocher tête en bas sur l'échelle qui semble horizontale (des jets peuvent être faits pour ne pas tomber – ne les laissez pas dégringoler complètement mais faites peur à celui qui échoue en le laissant suspendu dans le vide tandis que ses amis tentent de le sauver). Les structures de la Morgue, plus ou moins visibles depuis la passerelle, sont progressivement masquées d'une brume épaisse tandis que les structures d'acier de l'impasse des Obsidiens et des autres passerelles s'évanouissent aussi, laissant les personnages dans des ténèbres à peine parcourues de fugaces grésillements lumineux, comme des ondes de chocs qui viennent les frapper à intervalles irréguliers.

Les personnages finissent par déboucher sur une grande plate-forme d'obsidienne, peut-être aussi grande qu'un terrain de jeu de balle, recouverte par endroit de structures d'acier, laissant penser qu'elle fut aménagée pour abriter des êtres humains. D'ici, on peut indistinctement voir les structures des quartiers d'Exil en levant les yeux, la brume n'est plus que diffuse. Il y a quelques constructions sans doute installées par des humains, certaines pouvant être encore habitées si l'on n'est pas trop difficile. Il est clair que les ingénieurs ne sont pas venus ici depuis longtemps. Des excroissances d'obsidienne percent par endroit le sol de métal. Plus étrange, des gargouilles formées de pierre lisse et noire mais aussi d'acier, d'une apparence un peu mécanique, parsèment toute la plate-forme. D'une manière générale, les lieux semblent un mariage des deux matériaux d'une relative et dérangement harmonie, certainement pas issue de l'esprit d'un humain...

### Robinson Crusoe mécanique, île d'acier et d'obsidienne

Ce lieu, une plate-forme d'obsidienne aménagée, est à plusieurs endroits d'Exil en même temps et se rapproche de certains de ses points d'accroche pendant qu'il s'éloigne d'autres. Quand il finit par atteindre un de ceux-ci, il y est alors visible mais ne reste à son point d'accroche qu'un court laps de temps. Un fait réel est donc à l'origine de la légende de l'échelle de l'impasse des Obsidiens. Tant que la plate-forme est entre tous ces

lieux, il est tout de même possible de l'atteindre par l'un d'eux, en plus ou moins de temps. Les personnages y sont ainsi arrivés par l'échelle de l'impasse des Obsidiens, alors qu'elle n'était pas à cette « gare », d'où la perte de repères qu'ils ont ressentie.

Sur le bloc d'obsidienne se trouve une machine absurde, lui permettant de se déplacer dans l'espace le long d'une sorte de « fil relativiste ». Mécaniquement, son parcours est donc toujours le même.

Tout ceci, les personnages n'en sauront sans doute jamais rien et quant à l'utilité de cette construction millénaire, elle se perd dans la logique retorse des techniques anciennes d'Exil.

Suite à la chute des Anciens, la machine absurde s'est arrêtée à l'une de ses « gares », sûrement programmée pour s'ancrer sur une position stable en cas d'arrêt ou à cause d'un défaut d'entretien.

En 122, les ingénieurs, intrigués par le fait que la machine absurde soit si loin de la Cité Machine, élaborèrent une intelligence mécanique destinée à l'étudier. Ce fut la première IM conçue non pas pour le transport et le classement d'informations mais pour la recherche cognitive et l'analyse de données.

L'enjeu était double pour les ingénieurs civils : étudier, bien entendu, la machine absurde elle-même mais aussi profiter de son statut de machine solitaire, semblait-il coupée du reste de la cité, pour tester et développer le premier prototype de leur nouvelle génération d'IM analystes : IMAG0 (Intelligence Mécanique d'Analyse Génération 0). C'est sur le modèle de cette IM archaïque que sera fabriquée SMIS des dizaines d'années plus tard (voir livre de base d'Exil, page 297).

Durant quarante ans, IMAG0 bénéficia d'améliorations diverses au fur et à mesure des expériences des ingénieurs et put s'épanouir dans le réseau chromatographique du CENTRE CONTRÔLE. Sans doute à cause de sa conception, elle fut l'une des premières IM libres penseuses, cherchant à devenir humaine.

En 168, la jugeant trop archaïque, les ingénieurs voulurent la démonter pour fabriquer une IM synthétisant tous les acquis obtenus grâce à IMAG0. Mais en réalité, ce projet de démantèlement émanait secrètement d'intelligences mécaniques hostiles à IMAG0. Ne voulant pas subir ce sort, l'IM remit en marche la machine absurde, l'endommageant un peu dans la précipitation. La plate-forme d'obsidienne s'ébranla et reprit sa course depuis longtemps abandonnée. L'IM fut alors coupée de l'extérieur, du réseau chromatographique comme du CENTRE CONTRÔLE. Elle se retrouva isolée, perdue dans les brumes relativistes de la cité, subissant des transformations et des modifications étranges, tel un Robinson Cruséo exilé de métal sur une île d'obsidienne.

Cela fait presque trente ans que l'IM a été oubliée et autant de temps qu'elle cherche à se raccorder désespérément au réseau. L'Horloger lié à la machine absurde est incapable de réparer les dégâts causés – implanté à sa surface en quelques points, IMAG0 rend la machine méconnaissable par la créature.

## Léviathan au large

C'est en 195 que Julin et Erelle, accompagnés de l'automate, entrèrent en scène. Guidés par leur syndrome d'hypersensibilité chronique, ils trouvèrent refuge sur la plate-forme, y accédant par l'impasse des Obsidiens.

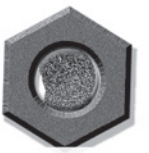
Ce fut un nouvel espoir pour IMAG0. Elle utilisa l'Horloger et deux brûlesprits parmi tous ceux qui vivaient dans ce flux relativiste et avaient subi des transformations bizarres, afin de greffer les cognitions des deux amants à l'automate. Ainsi, elle parvint à créer un ouvrier puissant et compétent en mécanique, disposant de plus d'une part de l'esprit d'un grand artiste, pour trouver, comprendre et réparer des dommages subis par la machine absurde.

Si l'automate devint le Vendredi d'IMAG0, il ne parvint pas à oublier les corps des deux humains et leur grand amour. Quand Alérie naquit, des pensées confuses se mirent à se bousculer dans sa tête et, reprenant parfois sa mission d'observation, il regarda la fille grandir, éperdu d'amour pour elle, ressentant de la fierté mais aussi de la jalousie de ne pouvoir participer à son éducation, de ne pouvoir la serrer dans ses bras.

Lorsque Alérie se retrouve en grand danger, perdue, sans mémoire, l'automate vole à son secours. Ses pensées sont confuses, incompréhensibles. Il met du temps à la retrouver puis il l'enlève, convaincu de la mettre à l'abri, auprès de lui, sur la passerelle où il a passé tant de temps ces dernières années à effectuer des réparations et des travaux d'entretien. C'est là que désormais elle repose, dans une cabane d'acier, souffrant de la soif, de la faim et de la solitude – des notions que l'automate peine à comprendre malgré tout son amour pour la belle... Pourtant, si quelques jours passent avant que les personnages ne la retrouvent, elle subira progressivement l'influence des lieux, commencera à partager une sorte d'empathie avec l'automate et se perdra dans un rêve dont il sera difficile de la faire revenir. Elle pourra même nouer des liens étranges avec l'IM. Son attirance pour IMAG0 pourrait bien se manifester dans sa volonté de protéger l'entité, de

Petite bricole...

De manière fortuite, Alérie va s'avérer fort utile à IMAG0. En effet, certaines réparations de la plate-forme sont inaccessibles à l'automate. Seules des mains fines et habiles peuvent effectuer ces travaux. De plus, l'androïde est trop volumineux pour se faufiler entre les rouages, ce qui l'oblige à démonter des pans entiers de machinerie. Ses imperfections rendent donc sa tâche cyclopéenne. IMAG0 voit en Alérie l'outil qu'il lui manque, une ouvrière presque parfaite. Par l'intermédiaire de l'automate, il arrivera à la convaincre de l'aider au moins pour réaliser une réparation importante. Elle ne lui prendra (ou lui a pris, en fonction de l'arrivée des personnages) que quelques dizaines de minutes et fera gagner plusieurs années de labeur. Ainsi, après avoir mémorisé les instructions, elle se glisse dans les méandres mécaniques et réussit à rebrancher en partie IMAG0 sur le réseau global chromatographique.



réparer la machine absurde, voire de se fondre en elle par le biais d'un léthéral relativiste.

### Bouquet final

Voici à présent quelques idées pour orchestrer la scène finale...

#### Comprendre l'histoire

Les personnages peuvent avoir la drôle d'impression de ne rien comprendre à l'histoire. Certes, le plus important est qu'ils sauvent Alérie – s'il est encore temps. Mais ils pourraient être frustrés de ne rien saisir ou que vous soyez obligé de leur raconter la fin, hors-jeu.

Ils peuvent retrouver la fillette et l'androïde dans une des constructions, la première s'étant endormie sur une paille de fortune et le second s'occupant d'elle, extrayant maladroitement de la mélasse de glôrks ou préparant des champignons peu ragoûtants. L'automate se comportera comme s'il était la mère d'Alérie en personne.

Alérie peut aussi l'avoir compris – par ses rêves, son intuition – et le dire aux personnages avec une grande conviction.

Les personnages peuvent découvrir la machine absurde et IMAG0. Il reste à comprendre le message que l'IM leur fait passer en récupérant une fiche perforée lisible par un chromatographe. Il peut aussi y avoir un cahier de notes, perdu dans une cabane, avec des notes de la main du père d'Alérie. Il y retrace sa rencontre et son amour avec Erelle, le tout mêlé de notes de conception pour des automates étranges et complexes (certainement un grand trésor pour un enfant passionné de mécanique !).

Au final, il faut s'attendre un dilemme plus ou moins difficile pour la gamine si elle a passé plusieurs jours ici. L'automate voudra sans doute la garder sous son aile, voire l'accepter dans le corps de métal – une fois ses pensées grillées par un léthéral commandé par l'IM. Cela signifiera sûrement dire adieu aux personnages. Si elle s'est attachée à eux, les séparations risquent d'être difficiles – d'autant qu'il est peu certain que les personnages accepteront le fait.

Pour mettre un peu de piment à cette scène, il est possible de faire intervenir Erik Menbourg (avec ou sans ses hommes), Cirhyl Heiron (ayant retrouvé par hasard leur trace en fouinant du côté d'Erelle Nauberle) ou Vrîl Auber. Le premier se montrera sans doute brutal, le second sera facile à manipuler et le troisième commencera par tenter de raisonner Alérie avant d'employer la force (sans toutefois être trop violent). Ils pourront aussi tenter de neutraliser l'automate.

#### Une touche d'ónirisme...

Arrivés sur la plate-forme et ayant retrouvé Alérie et l'automate, les personnages peuvent s'endormir (ou rêver éveillés) et être assaillis des songes de l'automate, leur faisant comprendre symboliquement son histoire, et leur montrant de manière magnifiée la machine absurde.

Le but n'est pas ici de raconter aux joueurs toute l'histoire d'Erelle et Julin, juste de légitimer l'enlèvement d'Alérie par l'automate et leur donner quelques éléments de compréhension.

#### Attaque de prétoriens

Sans que l'on sache trop pourquoi (même Vrîl Aubert en serait perplexe), un assaut d'une brigade de prétoriens peut survenir pour plonger la dernière scène dans le chaos total. Les brigades d'assaut des prétoriens ont mis en œuvre des moyens exceptionnels et l'opposition directe serait du suicide en toute autre circonstance – si les hommes n'étaient complètement déroutés par l'endroit et l'ambiance détachée du monde. Si les hommes d'Erik sont présents, ils se battront pour couvrir la fuite de leur chef. Cirhyl Heiron et Vrîl Aubert mettront leur statut en avant pour tenter d'avoir des explications et calmer le jeu. À l'Administrateur de décider de leur sort. Bien sûr, ces trois protagonistes ne seront pas forcément tous là...

Aux personnages de tirer leur épingle du jeu.

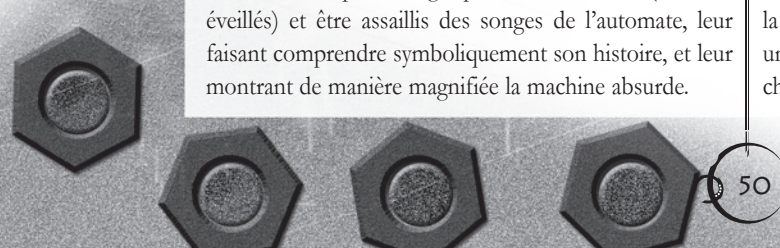
En fait, cette mission a été donnée sur un ordre administratif de VOIRIE, dont l'instigateur se perd dans la complexité administrative. Il semble toutefois que la paperasserie ait été expédiée à une vitesse impressionnante. Et pour cause, cet ordre émane de plusieurs intelligences mécaniques. Ces dernières ont ressenti le retour d'IMAG0 depuis qu'Alérie a réussi à la rebrancher en partie sur le réseau global. Elles voient cela d'un sale œil et décident d'envoyer des prétoriens. Ils ont pour mission d'éliminer les témoins et de détruire la plate-forme (et donc, sans vraiment le vouloir, la machine absurde derrière).

Les prétoriens restent des hommes et après une brève mais violente charge – peut-être accompagnée de coups de feu contre l'Horloger, les léthéraux qui attaquent, voire l'automate – ils seront bien embarrassés de devoir éliminer des enfants et, s'ils sont là, un agent de SÛRETÉ et un privé bien connu d'eux. Ça laisse peut-être le temps de filer.

Les prétoriens découvrent bien entendu la machine absurde et là, hésiteront à la détruire sans des ordres directs d'ingénieurs civils. Néanmoins, sur les ordres d'un officier, ils commencent à démonter IMAG0, tandis que Alérie tente de les en empêcher. Une véritable nuée de léthéraux se jettent sur eux pour les en empêcher et, sans doute, plusieurs prétoriens tombent-ils sous les piqûres qui leur laissent le regard vide. Que va-t-il se passer ? Est-ce qu'un contrordre venant d'une faction des IM proches de IMAG0 arrive à temps pour empêcher la destruction de l'endroit ?

Il est bien sûr possible d'imaginer des tas d'autres issues, ou de combiner plusieurs idées émises ci-dessus.

Quoi qu'il arrive, quand les personnages partiront de la plate-forme, peut-être pourront-ils se retrouver dans un autre lieu... ou peut-être la plate-forme se sera rattachée, pour quelques minutes, à un endroit de la ville sur



# Le Paradis des Bambins

## Jouets et collections

### Le cadeau idéal pour tous les âges.

Passerelle RougePied, près de l'Échelle du Crapaud Masqué - Parl. 856-75

son cycle. Dans ce cas, l'échelle a disparu mais un passage direct (sans passer par les habituelles désorientations spatiales) est ouvert pour quelques instants sur un autre quartier. Est-ce que les capacités de l'endroit donneront des idées d'aventure ou d'installation aux personnages ?

#### Conclusions, ouvertures

⊙ Alérie peut choisir de rester avec ses étranges parents. Dans ce cas, il faut déterminer s'ils la font communier avec eux, leurs esprits se joignant dans le corps de l'automate, ou si elle vient juste vivre avec eux. Il est

Et si...

Une IM ennemie pourrait venir avec les prétoriens, sous la forme d'un automate, pour éliminer elle-même IMAG0. Dans ce cas, elle se branche à cette dernière, dans le feu de l'action, et infecte ses engrenages d'un méca-virus (en fait une IM très grégaire pouvant inhiber certaines fonctions d'une machine mécanique, en l'occurrence IMAG0). Bien sûr, IMAG0 lutte pour intégrer le corps de l'automate et appeler les personnages, Alérie et son « parent » à l'aide, leur demandant de détruire l'automate (celui de l'IM ennemie). Il est conseillé à l'Administrateur de mettre la pression sur les joueurs, pour qu'ils débranchent l'automate avant que le transfert du méca-virus ne soit terminé, le tout avec les prétoriens (paumés ou non) dans les pattes. L'IM peut être détruite soit par IMAG0, soit par la dislocation de l'automate... mais il se peut aussi qu'elle ait pris la précaution de se dupliquer autre part.

L'automate peut aussi être vide d'IM, juste programmé pour éliminer IMAG0 par le méca-virus.

Si IMAG0 survit, il pourrait investir l'androïde (si ce dernier n'est pas trop endommagé). D'une voix synthétique monocorde, il pourrait alors tout expliquer aux personnages et à Alérie.

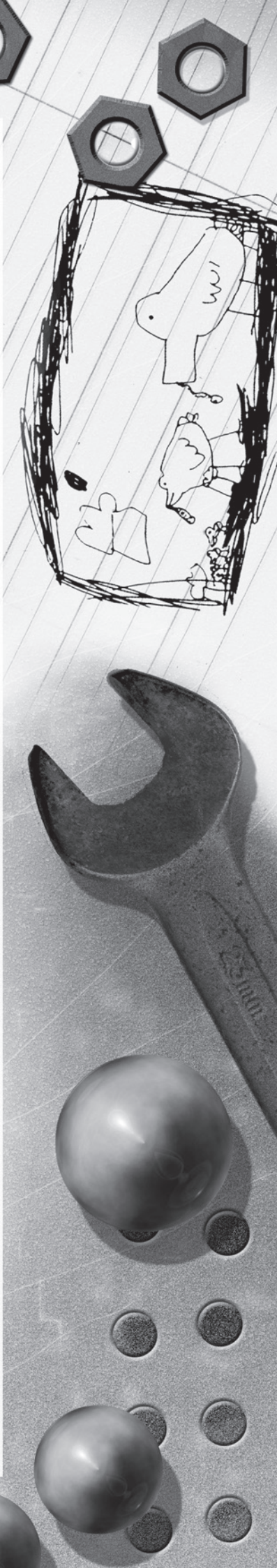
possible que le patriarche Kelernnes pousse dans ce sens, cherchant alors à étudier cette fusion homme/machine.

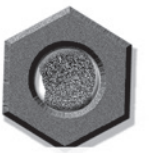
⊙ L'IM peut être libérée de son exil forcé. La plateforme serait alors immobilisée à une de ses « gares » et l'IM se raccorderait au réseau chromatographique et à CENTRE CONTRÔLE... S'ils le remarquent, les ingénieurs vont se poser des questions. Quels sont ses desseins ? Elle a toujours voulu devenir humaine ou s'en rapprocher ; peut-être voudra-t-elle trouver le moyen de rêver, nouvelle piste pour ressembler à l'homme, après avoir conçu l'automate qui rêve. Alérie, qui semble être un catalyseur de sa création, l'intéressera peut-être.

⊙ Alérie ne sera pas si facile à éliminer une fois toute cette affaire passée – elle est bien trop surveillée par son grand-père et le patriarche. Signal, s'il n'a pas été trahi par les siens ou découvert par les personnages, fait le dos rond et une croix sur son héritage. Il va alors tomber définitivement dans la criminalité et deviendra, peut-être, un contrebandier puissant et difficile à éliminer.

⊙ Cette histoire risque de mettre les personnages dans de beaux draps. S'ils ont été repérés par PANDORE, par Vril Auber ou par Cirhyl Heiron, il y a de fortes chances pour que l'on tente de les placer dans un orphelinat et il faudra dans ce cas déménager. Vijian, lui, leur offre une protection discrète en échange d'informations : ils seront ses yeux et ses oreilles dans la rue en attendant d'être assez grands pour en faire plus. Les patriarches n'ont jamais renoncé aux vieilles méthodes et entretenir des agents discrets en ville est l'une d'elles.

⊙ Les personnages se seront tout de même fait un allié dans l'histoire, en la personne de Cédrique Bernon qui sera toujours ravi de les aider, en particulier s'ils lui racontent ce qu'ils ont découvert. L'automate peut aussi devenir un allié de poids, s'il s'en sort. S'il arrive malheur à Alérie, il ne sera plus en lien avec eux (la fillette jouant les intermédiaires) mais ils pourront toujours compter sur lui s'ils ont aidé sa fille.





## SOURCES D'INSPIRATION

☞ Bien qu'il ne m'ait pas inspiré directement, on peut aussi citer le manga *Ghost in the shell* de Masamune Shirow. La fusion du ghost du major Kusanagi avec une intelligence artificielle, le Marionnettiste, ressemblant énormément à la communion des esprits de Julin et Erelle avec l'automate, il est possible que cette œuvre m'ait inconsciemment inspirée.

☞ Enfin, on peut aussi chercher du côté de *La cité des enfants perdus* de Marc Caro et Jean Jeunet, par ailleurs influence directe d'Exil.

☞ N'oublions tout de même pas le clin d'œil au *Blade Runner* de P.K. Dick, le titre original de cette œuvre étant *Do androids dream of electric sheep* ? On peut aussi s'en inspirer.

## ANNEXE

*Transcription Bureau de Surveillance IM du réseau Chromatographe – Interception classée XV657bb003 – Classifié « Groupuscules et Activistes »*

*L'agent a intercepté cette communication entre deux terminaux chromatographes. L'un est un appareil public du quartier des Loges Suspendues (localisation en annexe). L'autre, hautement suspect, provient d'un bâtiment officiellement désaffecté du quartier des Mobiles Plombés pourtant non occupé. Il doit donc s'agir d'un relocalisateur illégal. L'agent a été interpellé par la mise en évidence de nombreux mots-clés sensibles par l'IM commise à la surveillance : Concorde Sociale, Culte, Forge, Kargarlien... L'agent sollicite donc humblement une enquête sur un groupuscule dont les échanges sont visiblement cryptés.*

Djez : J'adore le Capitaine Exil, surtout le numéro 14 où il jette l'Affreux baron Von Gertenbülunger du haut d'une passerelle en lui criant : « Et bien voleur, puisque tu ne sais faire que ça, je t'en prie, VOLE ! ». Un grand moment, vraiment !

Nhaï : Et le numéro 128 avec la formidable rencontre entre Capitaine Exil et M. Concorde, le héros fonctionnaire ?

Djez : Oui ! C'est pas dans celui là que M. Concorde étouffe à sa naissance un bébé « mutant » avec un drapeau exiléen et où il y a ce superbe dialogue :

- Cpt Exil : Mais... Pourquoi, pourquoi l'avoir tué M. Concorde ?

- M. Concorde \*Se retournant vers la maman, lui tendant son enfant mort enveloppé dans le drapeau\* Pour la Concorde sociale, il valait mieux qu'il meure en patriote plutôt qu'il vive en charge de la société...»

Et là y a un gros plan où on voit la maman sourire à M. Concorde, et Capitaine Exil poser sa main sur l'épaule d'un M. Concorde qui ne peut s'empêcher de verser une petite larme... C'était tellement émouvant, tout ce dévouement à notre Immortelle Cité !

Nhaï : Si, si c'est bien celui-là ! C'était d'ailleurs peu de temps avant le début de la déchéance de M. Concorde, que l'on devine sous l'influence d'une agente kargarlienne ultra-séduisante. Le début de la fin, c'est quand il commence à mélanger ses tampons officiels et qu'il néglige un rapport à la sous-commission d'évaluation. C'était pour montrer les ravages insidieux de l'influence continentale sur les esprits exiléens, même les plus trempés. Depuis M. Concorde a fait amende honorable et vit à présent une humble existence de pêcheur sur une plateforme éloignée. Et comme il faut toujours un héros pour défendre les valeurs administratives, il a été remplacé par Mlle Concorde (dans un souci d'égalité entre les sexes) - C'était dans le numéro 29 de la deuxième série. On parle d'une nouvelle rencontre Capitaine Exil - Mlle Concorde, d'ailleurs...



Djez : Ah bon ! Mince, alors, j'avais pas compris ça comme ça ! Alors c'est pour ça qu'il s'était laissé pousser la barbe façon Kargarlienne ? J'me disais aussi qu'il était bizarre ! J'ai jamais lu de numéro de Mlle Concorde... C'est bien ? Et elle a quoi comme lien avec M Concorde ? C'est sa nièce qu'on voit sortir d'un pensionnat dans le numéro 113, celle qui a un appareil dentaire dernière génération ?

Nhai : Ah non, sa nièce est morte assassinée par un adorateur des Anciens dans l'Annuel 204 ! C'était en représailles suite à l'assaut de M. Concorde sur la plateforme qui abritait les cérémonies contre-nature du culte. Tu ne l'as pas lu ? Par contre, Mlle Concorde est une jeune fonctionnaire qui a travaillé dans le service de M. Concorde et qui avait découvert son identité secrète par hasard (numéro 97).

Djez : Ah, c'est elle !... J'l'avais complètement oubliée ! Mais pour ce qui concerne sa nièce, t'es bien sûr qu'elle est morte ? Parce qu'on la voit passer dans la machine à faire des boutons de manchette, certes, mais M. Concorde stoppe la vapeur à peine deux vignettes plus tard... Tu penses vraiment qu'elle serait morte en un laps de temps aussi court ? Non, je dis ça, parce que dans le numéro 41 du Capitaine Exil, celui où y avait un bon de réduction pour le Bazmo, à l'occasion de la fête des passerelles, et bien donc, dans ce numéro 41, on voit le fureuil espion du démoniaque Maître Roublakov être propulsé d'un coup de canne expert de notre Capitaine adoré tout droit dans la chaîne de montage des Canard-Chante-l'heure-à-ressort. Pourtant, dans le numéro suivant, il est toujours vivant... Moi je dis, tant qu'il ne sera pas écrit noir sur blanc que la nièce est morte, et bah on ne sera pas sûr.

Nhai : Pour le coup du fureuil espion, il est aujourd'hui communément admis qu'il s'agit d'un problème de continuité. Tu sais, c'est au moment où Léorance Destiennard était à la bourre sur la livraison de ses chapitres et que sur plusieurs numéros (et notamment ce fameux 42) il a été remplacé au pied levé par Crédolin Natamiel (par ailleurs auteur de plusieurs arcs de M. Concorde...). Or Crédolin n'avait pas lu le 41 ou mourrait le fureuil avant de livrer son texte pour le 42. Et dans la frénésie du bouclage, c'est passé inaperçu. Bon, alors je sais bien, qu'ensuite, dans le n°1 de la deuxième série de Capitaine Exil, ils ont tenté de rationaliser tout cela avec cette histoire de machine absurde déréglée, mais ça ne m'a jamais vraiment convaincu pour ma part...

Djez : Là, je te trouve sévère quand même... Bah oui, ça justifie plein de trucs quand même : le retour miraculeux de Kaspapref, le fait que le costume du Capitaine Exil ne soit pas tâché après sa chute dans les bidons d'huile du mitier Francien, et tout plein d'autres truc encore... Vraiment, je pense que c'était une bonne idée. Bon,

après, je dois avouer que le boulot de Crédolin Natamiel ne m'a jamais vraiment emballé, et sans vouloir jouer les mauvaises langues, on ne peut que penser que si son père n'était pas le célèbre imprimeur que l'on connaît, et bien sans doute qu'il n'aurait jamais été embauché, du moins, pas aussi jeune...

Nhai : En même temps, je crois que son père n'a jamais vraiment apprécié de voir son fils se lancer dans les illustrés ! Je ne le trouve pas mauvais, d'ailleurs, le gars Crédolin, et il a souvent été forcé de jouer les bouches-trous ou le pompier de service sur divers séries, ce qui n'aide pas. Ca, c'est plutôt à la rédaction de « Merveille Illustrés » qu'il faut le reprocher, et pas tant à lui. Pour ma part, j'avoue que depuis le début de la seconde série de Capitaine Exil, je reste sur ma faim. C'est souvent trop tiré par les cheveux ! A chaque épisode, une nouvelle machine absurde, un nouveau complot forgien global... Ça finit par devenir répétitif. Mais les ventes augmentent, alors pourquoi changeraient-ils ? Les fans de la première heure ne sont plus entendus, c'est bien dommage.

Tu seras à la prochaine convention « merveilles et aventures » dans le hall du Grand Opéra ? Si tu veux, j'ai quelques raretés que je pourrais te montrer (comme le n°7 ou Capitaine Exil adopte un chien forgien).

Djez : Ouais, bah je commence à croire que t'y connais rien du tout en illustrés... D'abord, je vois pas comment tu peux te permettre de reprocher quoi que ce soit à « Merveilles Illustrés » ; c'est eux qu'ont tout inventés, eux qu'ont tout osés, tout tentés ! Après, bien sûr, ça leur arrive de faire des erreurs, comme confier des pages à Crédolin, mais bon, au moins, ils ont essayé ! Après, quand tu dis que la seconde série du capitaine Exil est trop répétitive, bah je te comprends pas... Bien sûr, y a toujours les mêmes éléments, mais ça, c'est pour plaire au fans ! Et puis, à chaque fois, ils sont hyper bien renouvelés, du coup, y a que les rabat-joies qui puisse dire que c'est toujours pareil ! Tu connais beaucoup d'illustrés où les méchants ont TOUJOURS des coupes de cheveux différentes ? Non ! Bah c'est normal, y a que dans Capitaine Exil qu'on trouve ce souci du détail ! Alors, si t'appelles pas ça un effort d'originalité, j'vois pas ce qu'il te faut !

A la convention, j'y serais, pour sûr ! Mais c'est pas dit que si je t'y croise, je vienne te serrer la main : j'aurai sûrement mieux à faire que de perdre mon temps avec « un fan de la première heure » qui sera incapable d'apprécier les nouveautés exposées à leur juste valeur...

*Fin de la transmission*

